STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PHONING HOME & BLACKGUARDS 2

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

New York mellett Washington is elesett, hogy a fosztogatók és militáns szervezetek uralják kerületeit, és természetesen egyetlen hős maradt, aki véget vethet a rémálomnak: ahogyan mindig, te vagy az. Ügynök, isten hozott a pokolban!

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!

BarCraft-kuponnal várunk bennete-

DEVIL MAY CRY 5

Dante visszatért, ráadásul nem egye-

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

A FromSoftware bebizonyítja, hogy a

GENERATION ZERO

Kooperatív lövöldözés egy alterna-

PC GURU 2019. 04.

9 771217 638003 19004

1995 Ft - 6,99 EUR

konzolvilág

Az ország legnagyobb videojáték üzlethálózata

AZ ORSZÁG BOLTJA 2017 · AZ ORSZÁG BOLTJA 2018 · AZ ORSZÁG BOLTJA 2016 – Népszerűségi díj

22 üzlet

XBOX ONE

Xbox One S 1TB Gépcsomagok

+Gears of War 4 letöltőkód

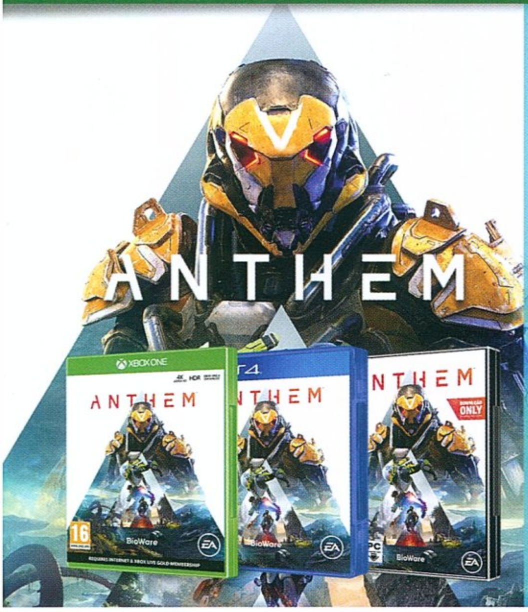
~~104.900Ft~~ -28%

74.900Ft

Xbox One kontrollerek

Válogass a legújabb Xbox One kontrollerekből, most

13.500 Ft-tól



~~16.999 Ft~~ **10.500 Ft** PC

~~18.999 Ft~~ **13.500 Ft** X1 PS4

~~16.999 Ft~~ **10.999 Ft** Switch | PC X360 | PS3

~~18.999 Ft~~ **12.500 Ft** X1 PS4

~~16.999 Ft~~ **10.999 Ft** PC

~~18.999 Ft~~ **11.999 Ft** X1 PS4

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Szűcs Annamária (Dreamer) • dreamer@pcguru.hu
Csető Zsolt (drag) • drag@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

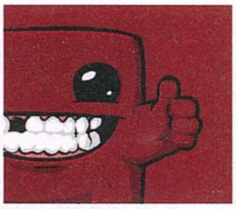
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/04-es számához PC-s, steames Blackguards 2 és Phoning Home játékokat csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztők játékra és munkára az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használják.

ISSN 1217-6389



2019. ÁPRILIS

NEM MIND ARANY, AMI INDIE

Akár ez is lehetne a márciusi tanulság, elvégre rengeteg jónak tűnő cím okozott végül kisebb-nagyobb csalódást, bármennyire is vártuk a megjelenésüket, illetve bármennyire is csupa pozitív meglepetést reméltünk a hónaptól. Bár ennek is van (mint majdnem mindennek) egy másik oldala, ami miatt a csalódottság mellé boldogság is vegyült, de erről majd később. Most maradjunk egyelőre a nagyobb címeknél, amiknek tudtunk az érkezéséről, vártuk is őket, sőt nagyjából azzal is tisztában voltunk, mit nyújtanak. Ilyen a Trials Rising, a Ubisoft régóta futó ügyességi sorozatának legújabb epizódja, amitől talán senki sem várt csodát. Vagy a mellfizikára építő verekedős móka, a Dead or Alive, ami immáron a hatodik sorszámozott résznél tart. Vagy a diktátorszimulátor Tropico, ami úgyszintén az ötödik folytatását kapta meg. És ezek a játékok tartották a szintet, noha semmit nem tettek hozzá a receptünkhöz. Nem úgy, mint a Devil May Cry 5 és a címlapunkat is díszítő Tom Clancy's The Division 2. Egyik sem lett formabontó, zsánert megújító klasszikus, de mindkettő remek képviselője a saját műfajának. Aprólékosan lecsiszolt, tökéletesítgetett formában kínálják a megszokott minőséget és tartalmat. Sőt, a Division 2 lényegében az, amilyennek az első résznek kellett volna lennie. És akkor talán a 90%-ot is megkaphatta volna.

Kellemes élmény még a Dawn of Man, ami egy fejlődésmenedzser az őskorban; az alternatív nyolcvanas éveket bemutató Generation Zero (ettől azért kicsit többet vártunk a zseniális felütésnek hála); a LEGO-filmes kaland; a nagyon stílusos Trüberbrook; az új Atelier-epizód; a The Occupation; valamint a legújabb One Piece. Továbbá kifejezetten ígéretes a fejlesztés alatt lévő Subnautica: Below Zero, a Shadow of the Colossusra hajazó Praey for the Gods, a Steel Division 2, illetve a Diablo 4-ig talán elég játékórát biztosító Warhammer: Chaosbane. És hogy akkor miért elégedetlenkedem, amikor ennyi „kellemes" játékórát kaptunk márciusban? Egyfelől azért, mert ezek közül több is lehetett volna felejthetetlen, másfelől pedig a kimondottan komoly csalódások miatt. A Left Alive például kritikán alul teljesített, ahogyan a vezetgetős, relaxálós Tourist Bus Simulator is, amit már hónapok óta vártunk. De lényegében az Eternity: The Last Unicorn és a Fimbul is olyan alappal rendelkezik, amire bátran lehetett volna építeni. Mégis, az eredmény messze van a jótól. Vagy ott van a volt Dice-osok fejlesztette Batalj, aminél még a program is rendesen össze lett rakva, csak hát ugye nem túl jó ötlet olyan játékba beleugrani, aminél a multiplayer az egyetlen opció, még botok sincsenek, játékosok azonban nem is lézengenek a szervereken. Ilyenkor kéne a F2P modell.

No, de csalódásainkat kicsit elengedve, előtérbe helyezve a jobb címeket, korrekt megjelenéseket, azért elmondhatom, hogy kifejezetten rossz hónap sem volt ez a március. A felsoroltak nagyobb részébe megéri beruházni, a Devil May Cry 5 az élmény miatt, a The Division 2 már csak a tartalma miatt is, és akkor a többi résztvevőről, a korábban nem is említett Nintendo-hangulatról a Yoshi's Crafted World esetében nem is beszéltünk. Továbbá megjelent a FromSoftware legújabb alkotása, a Sekirónak pedig ezúttal sem kell a kihívásért a szomszédba mennie, elvégre Dark Souls-veteránoktól is hallottam már elég durva megjegyzéseket – hála az égnek, hogy nekem a setting annyira nem kedvencem. És hogy miért nem reális az indie-s megjegyzés és cím? Nos, a félresikerült produkciók mellett van ám egy csillogó gyöngyszem, egy független hazai cím, amire méltán lehetünk büszkék, ez pedig a régóta várt (de sajnos csak az előző számunkban beharangozott) Operencia: The Stolen Sun, ami lazán vette be a hónap dobogós, legfelső fokát, ami gyönyörű eredmény még akkor is, ha igazán kiemelkedő, mondhatni „kötelező" megjelenéssel nem kellett megküzdenie. Innen is gratulálunk a stúdiónak!

Van még más is, de a további tartalmak felfedezését már rátok bízom, így a megszokott rovatok, a hardvertesztek, a megújult levrov átolvasását is. Remélem, elégedettek lesztek, mind a felhozatallal, mind a cikkek minőségével. Ahogy dupla teljes játékunkkal is, aminek hála ismét két műfajt sikerült egyszerre lefedni. Jó olvasást és játékot, májusban újra találkozunk! Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

Steamen a Rape Day verte ki a biztosítékot, de közben az áprilisban megjelenő Days Gone-t is sikerült megtalálni, csak mert a fertőzöttek között fiatalkorúak is vannak, akikkel szemben a játékosnak bizony muszáj megvédenie magát. Értelemszerű, hogy kellenek határok, amiket nem kéne átlépni, még a virtuális világokban kalandozva sem, így a nemi erőszak elleni fellépés például jogosnak mondható, ahogy a pedofília elleni is, de vajon tényleg olyan botrányos egy-egy ellenféltípus, mikor egy fertőzöttekkel teli világról beszélünk? Hol vannak szerinted a határok, mennyire van magasan az ingerküszöböd?

Böjti
Van bennem kérdőjel azzal kapcsolatban, hogy bármit is cenzúrázni kell, ha a gyilkosság mindennapos, de a nemi erőszakot értelemszerűen semmilyen formában nem támogatom. Gyerek fertőzöttek? Ugyan már! Dead Space 2? Meg egyébként se legyünk már ennyire képmutatók!

Dreamer
Elég magas az ingerküszöböm, ezért ha látok valakit, aki hasonlók miatt hőbörög, az nem én leszek – ez alól kivétel a nemi erőszak. Amíg nem a jó ízlés határait feszegetik, illetve a játék világába és történetébe beleillő elemekről beszélünk, addig nincs kifogásom.

Peti, a dizájner
Sajnos egyre magasabban, és erre a játékipar is jócskán rájátszott. És valóban van egy határ, amit nem kellene átlépni, de ez a határ is folyamatosan csúszik. Amúgy, ha valakinek ezek a tartalmak nem férnek bele, nem kell játszani. De mielőtt elindítja a játékot, keressen rá a PGO-n.

drag
Szerintem egy dolog számít igazán, amikor ezt vizsgáljuk: hogy öncélú-e az adott tartalom vagy sem. Amíg az adott mű (legyen az játék, könyv, film) több lesz egy erőszakos elem által, addig majdhogynem bármi belefér. A Rape Day esetében viszont elég egyértelmű a helyzet…

SteelSaint
A Days Gone esetében túlzásnak tartottam a balhét. Az ilyen ellenféltípusoknak simán lehet helyük a játékban, mint ahogy a Dead Space 2-ben is ott vannak a Crawlerek. A Rape Daynél viszont abszolút támogatom Valve döntését, az a játék bőven átlépte azt a bizonyos határt.

wilson
Ez egy túl komplex és összetett téma ahhoz, hogy meg lehessen válaszolni 260 karakterben, mert minden kijelentés nélkülözné az igazi kontextust és a részletes magyarázatot. Van egy határ, amit semmiképp sem szabad átlépni és van, ami szalonképtelen, de vállalható.

bodak
Kontextusfüggő: szerintem a nemi erőszak a legundorítóbb tett, amit ember tehet, de ha nem elkövetőként „bátorít" a játék, nem öncélú az egész, hanem a bűnöst kell elfogni, és „látjuk" a tettét, nem kifogásolnám a megjelenítését.

bate
A Rape Day nálam abszolút kiverte a biztosítékot, szerintem a nemi erőszaknak semmilyen formában nem szabad megjelennie egy videojátékban (nálam ez a határ), viszont azt nem értem, hogy a zombigyerekek miatt miért tört ki a hiszti. Senki nem látta a Holtak hajnala remake-jét?

AliceWake
A Rape Day más, de a Days Gone mindössze hipokrita hisztéria. Azért is, mert itt a gyerekek zombiszerűek. Nem emberek, így nem vonatkoznak rájuk a humanitárius alapelvek, az emberi morál kötelmei. Ha valami bántani akar (és az ördögűzés nem jön be), megölöm. Ennyire egyszerű.

Dzséjt
Szerintem a határt az alkotás jellege szabja meg. Egy gyerekeknek szóló játékban ne legyen semmi olyan, ami nem nekik való. De egy maffiáról vagy zombikról szóló, illetve hasonló, felnőtteknek írt játékban merészebbeknek kell lenniük az alkotóknak, már a jó ízlés határán belül.

Tartalom

022

TESZT

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Kevéssel az első rész után a Ubisoft bebizonyítja, hogy a franchise-nak van helye a kínálatban, hiszen a folytatás javította az elõd hibáit.

030

TESZT

DEAD OR ALIVE 6

Volt egy mondás, miszerint a cici szentesíti az eszközt, a Team Ninja pedig maximumra pörgette a témát, bár a 6. rész verekedésre is jó.

034

TESZT

GENERATION ZERO

Nyolcvanas évek és gyilkoló robotok? A felütés remek, a hangulat szintén, már csak az a kérdés, hogy hosszútávon érdekes-e a túlélés?

046

TESZT

DEVIL MAY CRY 5

Dante és csapata újra a ringben, hogy együtt küzdjenek meg a pokol összes démonjával, miközben a játékmenet mindent elvisz a hátán.

EARLY ACCESS

008 Steel Division 2
010 Subnautica: Below Zero
014 Legends of Aria
016 Praey for the Gods
018 Warhammer: Chaosbane

TESZT

022 Tom Clancy's The Division 2
026 Left Alive
028 Tourist Bus Simulator
030 Dead or Alive 6
032 Trüberbrook
033 Path of Exile: Synthesis
034 Generation Zero
038 Nelke & the Legendary Alcemists: Ateliers of the New World
040 Trials Rising
042 The LEGO Movie 2 The Videogame
044 Dissidia Final Fantasy NT
045 Fimbul
046 Devil May Cry 5
050 Tropico 6
052 Xenon Racer
054 Dawn of Man
056 Sekiro: Shadows Die Twice
060 The Occupation
062 Battlestar Galactica Deadlock: Sin and Sacrifice
064 One Piece World Seeker
066 Eternity: The Last Unicorn
068 Fate/Extella Link
070 Operencia: The Stolen Sun
072 Batalj
073 SNK 40th Anniversary Collection
074 Gems of War
075 Yoshi's Crafted World

HARDVER

088 AOC AG273QCG 27 teszt
090 Google Stadia Forradalom vagy csak ígéret?
092 Razer Phone 2 teszt
094 MSI GTX 1660Ti teszt

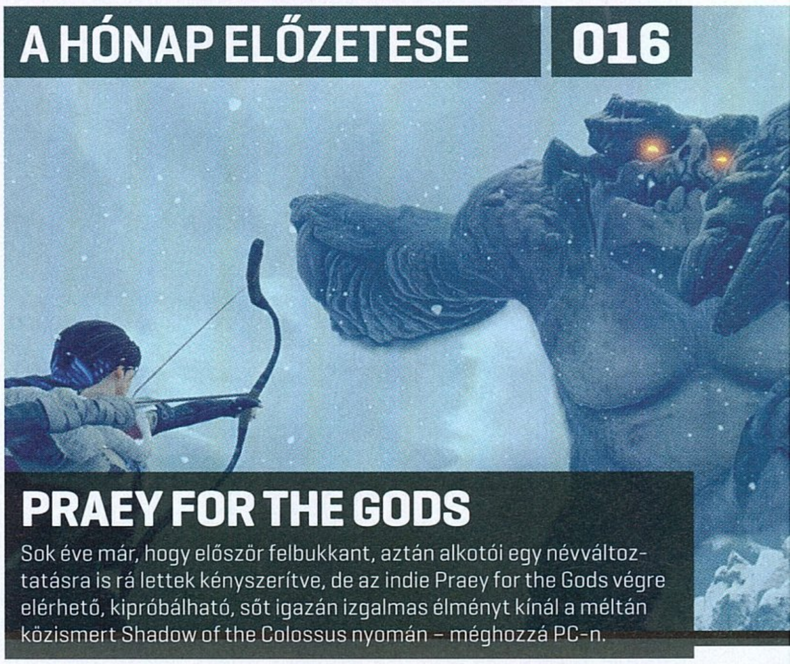
ROVATOK

076 Mobiljátékok
078 Hazai termés
082 Radar alatt
084 Társalgó
086 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 056

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

A FromSoftware már többször is bizonyított, azonban a japán stúdió végre hátrahagyta kicsit a komfortzónát, és bár a kiemelt kihívást megtartotta, a játékmenetet lecserélte egy lopakodós, egyszemélyes élményre kihegyezett harcművészeti, történelmi kalandra.



A HÓNAP ELŐZETESE 016

PRAEY FOR THE GODS

Sok éve már, hogy először felbukkant, aztán alkotói egy névváltoztatásra is rá lettek kényszerítve, de az indie Praey for the Gods végre elérhető, kipróbálható, sőt igazán izgalmas élményt kínál a méltán közismert Shadow of the Colossus nyomán – méghozzá PC-n.

A HÓNAP JÁTÉKA 070

OPERENCIA: THE STOLEN SUN

Az előző hónapban legjobb előzetesként, márciusban pedig a hónap játékaként került be a lapba hazánk legújabb alkotása, amely a klasszikus dungeon crawlerekre építve eleveníti meg a kelet-európai mesék és mondák sajátos világát.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉKOK:

BLACKGUARDS 2
D5SKRZ6ERD4MAPLMNODO
PHONING HOME
CR768LSSGALLN3QYSL5H

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: 2FBK568S

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. május 15-ig érvényes.

PÓKASSZONY CSÓKJA A CSILLAGOK KÖZÖTT

BLACKGUARDS 2 & PHONING HOME

[ÍRTA MCMACKO] A Guru ebben a hónapban is megduplázza az újság lapjai közé rejtett teljes verziós játékokat. Szerepjátékos vagy? Szereted a stratégiát? Netán a kraftolásért és a felfedezésért rajongsz? Nos, ebben a hónapban mindent megkapsz egyetlen magazin áráért!

Most komolyan mindenkivel beszélgetnem vagy harcolnom kell, hogy kiderüljön, kinél van a legújabb PC Guru?

Folytatjuk az előző hónapban megkezdett jó szokásunkat, és most is két játékprogramot kínálunk a tavaszi zsongás kiteljesedéséhez. Mivel egyik játék sem épp egy kis falat, nehéz is kiválasztani, melyikkel kezdjünk. Talán úgy járunk a legjobban, ha először egy alternatív fantáziavilágban teszünk kirándulást, pókasszonyokkal parolázunk, törpékkel, barbárokkal és egyéb szörnyekkel nézünk farkasszemet, majd elvonulunk egy gyönyörű bolygó felszínére, hogy egy kis robottal (majd kettővel) csodálkozzunk rá az óriási univerzum titkaira.

SÖTÉT SZEMEK RABJAI

Ismered a The Dark Eye-univerzumot? Nem csodálom, ha zavartan csóválod a fejed; a némethonból származó szerepjáték főleg a saját hazájában népszerű, de persze videojátékok borítóképein is régóta láthatjuk a Realms of Arkania címen is elhíresült RPG-mítosz logóját. A The Dark Eye sokban hasonlít a D&D-hez, más pontokban persze éppen eltér tőle – a messziről jött gamer épp csak annyit fog az egészből leszűrni, hogy a szokásos fantasy-sablonokkal játszottak a készítők, és ezt egyéni látásmóddal is képesek voltak megtölteni.

Ebben az univerzumban volt már egyszer egy Blackguards-játék, és most ennek a folytatását vesszük górcső alá. Egyrészről azért is jobb mindjárt a folytatásba belemélyedni, mert a második rész több ponton is lecsiszolta az elõd csipkézett sarkait (ahogyan azt annak idején }{redenc is megírta a Guruban), másrészről pedig azért, mert egyáltalán nem szükséges a korábbi rész ismerete a kettes számú epizód élvezetéhez.

Nem mindennapi felállásban egy női antihős áll a forgatókönyv középpontjában, akit homályos indokok mentén tömlöcbe vetnek. Az évek alatt megerősödő és a börtön pókjainak mérgétől eltorzuló Cassia aztán úgy dönt, hogy szökése után összetoborozza az előző epizód hőseit, és látványos ellentámadásba kezd az ő bukása idején intrikákkal trónra kerülő Marwan ellen. Hogy mi a legjobb az egészben? Ezt a sztorit szépen, fokozatosan építi a játék, az első rész ismerete nélkül monitor elé ülő cikkíró pedig hiányérzet nélkül tudott elmerülni a Blackguards 2 narratívájában.

A játék az erős történetmesélést nem is feltétlenül átvezetőkkel, hanem rengeteg dialógussal és monológgal hajtja végre, amik akár a harcokat is képesek feldobni. Harcolni pedig bőven fogunk: a Blackguards 2 törzsét a hatszögű rácsra osztott pályák jelentik, ahol stratégiai, körökre osztott RPG-k módjára kell kicsi csapatunkkal utat vágni a csapdákkal, ellenfelekkel és olykor történeti fordulatokkal megszórt terepeken. A szerepjátékos jelleg szerencsére nem mászik le a száraz statisztika szintjére, a beletanulás áramvonalas, a játék eleje pedig ügyesen ültet rá minket a sztori csordogálására. Persze nincs minden a szánkba rágva, de ezzel együtt sem tűnik annyira nehéznek a játék, hogy ne lehessen mindjárt az elejétől agilis módon boldogulni. A térképek közötti intermezzók sem unalmasak – ilyenkor megint csak sztorit kapunk, de vásárolhatunk, fejleszthetjük magunkat, és adott esetben küldetések között is mazsolázhatunk.

A Daedalic 2015-ben megjelent taktikai RPG-jét }{redenc tesztelte a 15/02-es szám hasábjain. Cikke elérhető a PC Guru Online-on is.

A Blackguards második része nem kér magának erős masinát, cserébe nem is mutat álleejtő dolgokat. Ellenben a művészeti dizájn nagyon egységes, az összkép kellemes a szemnek, a fantasy-játékok kedvelői pedig a The Dark Eye-univerzum vonatkozó részleteiben is találhatnak érdekességeket. A program zenei háttere korrekt, és a szinkronhangok is nagyot dobnak az atmoszférán. Ha játszottál korábban az Infinity-motorral készült szerepjátékokkal (pl. Baldur), akkor tudod, hogy jó kis ízes, túljátszott és olykor ripacs karakterekkel fogsz találkozni, de ha egyszer maga a fantasy körítés is ilyen, akkor ezen nem is lehet mit kritizálni. Egy komolyabb kifogást azért a menet közbeni mentések hiányával kapcsolatban fel lehet hozni.

A cikkíró például nem mindig tud leülni fél órát játszogatni; a stratégiai jellegű, körökre osztott játékokban pedig néha pont elég lenne pár kör haladást beiktatni. Nos, itt erre nincs lehetőségünk, a missziókat egy ültő helyben kell végighentelni, ami csak akkor válik igazán nyűggé, ha esetleg valahol a küldetés vége felé meg is makkanunk. Nos, a Blackguards 2-nek meg

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment/ Ion Lands

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment/ Ion Lands

MŰFAJ
taktikai RPG/ túlélő-séta-szimulátor

INFO

A Blackguards 2 2015. január 20-án jelent meg, Steamen az alapváltozat 15 euróba, nagyából 4700 forintba kerül. A Phoning Home 2017. február 07-én jelent meg, Steamen 20 euróba, nagyából 6300 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

B2: 2 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, GeForce 8600, DX9, 12 GB HDD.

Phoning Home: Core i5/AMD 2,5 GHz, 8 GB RAM, 1,5 GB VRAM, DX10 és 10 GB HDD.

kell adni a módját és az időt – ha ezt elfogadjuk, egy tartalmas, sokrétű és színvonalas stratégiai szerepjátékot élvezhetünk a Daedalic alkotásában.

ION, HAZA!

Felesleges elkezdeni azon rugózni, hogy E.T. –ből elhíresült „hazatelefonálás" nem is olyan formában hangzott el az eredeti filmben, ahogyan abból később aztán szállóige született. A Phoning Home készítőinek egyértelmű filmes utalása azonban a forráshűség megkérdőjelezhető mivolta ellenére is helytáll. Egy pici robottal és AI tudattal felszerelt űrhajójával szenvedünk balesetet egy érdekes bolygón, ahonnan jó lenne időben és épségben hazatérni. Ahogyan az lenni szokott, a felszínen lakó idill most is valami komolyabb misztikumot próbál elfedni, és a bolygó sem olyan barátságos, mint ahogyan az az első virágokkal borított tisztás alapján tűnhet...

Egy ilyen felütéshez milyen más játékmenetet is lehetne elképzelni, mint a felderítős-kraftolós, adott esetben harcolós és ugrálós stílust egy nyitott világban. A bolygó egyes részeinek felderítése közben nyersanyagot gyűjtünk, emellett újdonságok után kutatva megpróbáljuk az adott terep határait feszegetni. Ebben segítségünkre van a kvázi mesélőként-elbeszélőként (olykor irányítóként) jelen lévő hajónk mesterséges intelligenciája, és később már mi leszünk egy másik robot, Ani segítségére, aki szintén a bolygó rabságában vergődik. A két cuki főhős persze egy kíméletlen világban próbál helytállni, ráadásul nem a környezet az egyetlen veszélyforrás az idegen planétán. Ebből kifolyólag essünk is túl a játék kritizálható részein: a harc és az ugrabugra, valamint az egymást segítő robotok dicegős-döcögős terelgetése egy-egy esetben embert próbáló feladat, amit egy intuitív térképrendszer is segíthetett volna, de hát a készítők tervezőasztalán ezek a pontok nem így alakultak. Ugyanakkor a felfedezésben bőven van annyi varázs, hogy mindig egy kicsit többet akarjon látni az ember a következő szakaszból, ráadásul elég sokáig lesz „következő szakasz", a program ugyanis kifejezetten hosszú, nem az egyetlen estés indie játékok sorát gyarapítja.

A Phoning Home-ot a Unity motorral rakták össze, aminek következtében kicsit a szokásos sablon bolygólátvány rajzolódik a monitorunkra. Emellett a masszívabb grafikai beállításokhoz combosabb gépet is illik a Phoning Home alá tenni. Az összkép viszont végig koherens, a kis robotok animációja pedig jópofa. A program egy sci-fi játékhoz méltó elektro-ambiens háttérzenével van kísérve, amit külön is meg lehet vásárolni, ha rágerjednénk a menet közben hallható dallamokra. Mindent egybe véve alapvetően pozitív csalódás a Phoning Home, amely az első száraz kraftolunk/felderítünk félóra után fokozatosan kezdi kibontani a szárnyait, pardon, fogaskerekeit. A leírhatatlan nevű hajónk mesterséges intelligenciája folyamatosan adagolja a sztorit és a hátteret a játékmenethez, a Guruval bezsebelt steames kiadáshoz pedig alapból jár a honosítás, ami minőségében – egy-két erőltetetten tudományoskodó kifejezést leszámítva – kifejezetten segíti az elbeszélést. Ha versenyeztetni kellene az áprilisi számunk két teljes játékát, akkor mindenképp azt mondanánk, hogy a Blackguards 2 egy kiforrottabb, komplexebb mutatvány. Viszont kedvességben, hangulatban és misztikum tekintetében mindenképpen a Phoning Home felé billen a mérleg. Vagy mi van akkor, ha az ember nem akar a két cím között dönteni? Nos, indítsuk el egyiket a másik után, majd fordítsunk a sorrenden, és mire itt a következő Guru, addigra akár mindkét játéknak a végére is értünk. G

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékaink is steamesek, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsorokat, az eredmény pedig két Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

A szürke hétköznapok során sokszor álmodunk egy új, izgalmasabb életről, aztán itt vannak a robotok, akik szerint az egész egy kegyetlen elképzelés.

MOSZKVÁTÓL BERLINIG EGY TANKKAL

STEEL DIVISION II

ADATOK

KIADÓ **EUGEN SYSTEMS** – FEJLESZTŐ **EUGEN SYSTEMS** – MŰFAJ **RTS** – MEGJELENÉS **2019.05.02.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 12 800 FORINT.**

[ÍRTA STEELSAINT] **Idén májusban érkezik az Eugen Systems következő játéka, a Steel Division 2, mely grandiózus, történelmileg hiteles és kíméletlenül nehéz második világháborús csatákkal csábítja a játékosokat. A francia fejlesztőktől egyáltalán nem idegen az RTS műfaja, mi pedig megnéztük, ezúttal mivel készülnek.**

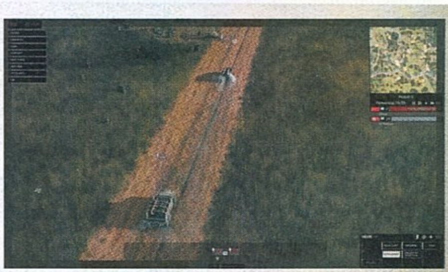
A második világháborús RTS-ek aranykora már véget ért, de évről évre azért így is befut néhány ebbe az alzsánerbe tartozó cím, melyek között akad jobb és rosszabb egyaránt. A 2017-ben megjelent Steel Division: Normandy 44 egyértelműen az előbbi csoportba tartozott, a játékosok és a kritikusok elsősorban a program kihívásokban gazdag játékmenetét és a történelmi hűségét dicsérték. A francia Eugen Systems most pedig előállt a folytatással, mely az előző rész hibáiból tanulva kínál egy még grandiózusabb, még taktikusabb játékélményt, kibővített kampánnyal, több száz történelmileg hiteles egységgel, és nem utolsósorban egy magyar hadosztállyal.

VÖRÖS HULLÁM

A Steel Division 2 elődjéhez hasonlóan 1944-ben játszódik, a helyszín ezúttal viszont a keleti front, egész pontosan Belorusszia kies vidéke, ahol ezen év júniusában vette kezdetét a Bagratyion hadművelet. A harcok során a Vörös Hadsereg szállt szembe a Wehrmacht egységeivel, a hadművelet eredményeképp pedig sikerült Belorussziát és Kelet-Lengyelországot ismét szovjet ellenőrzés alá vonni.

Ebbe az igencsak fontos történelmi pillanatba csöppenünk bele, célunk pedig az, hogy választott harccsoportunkat győzelemre vezessük, akár a multis összecsapásokban, akár a történelmi csatákban, akár a körökre osztott taktikázást is megkövetelő egyjátékos kampányban.

A fejlesztők minden erejükkel törekedtek a történelmi hitelességre, és ez bizony meg is látszik a különböző alakulatok felhozatalán és kinézetén. A Steel Division 2-ben több száz különféle egységet vethetünk be, a gyalogságtól kezdve a tankokon



át egészen a repülőkig és a tüzérségig, melyek mind úgy néznek ki, mintha most gördültek volna le egy archív felvételről. Ha kedvünk támad, az Armory menüpontban alaposabban is szemügyre vehetjük az egyes modelleket, azonban ezzel a lehetőséggel nem árt csínján bánni: az ember könnyen azon kaphatja magát, hogy játék helyett több órája csak a különböző T-34-es variánsokat bámulja.

Van az a mezőgazdasági környezet, ahol tankkal mentek aratni. Nem éppen költséghatékony módszer, de hatásos.

TOTALER KRIEG

A Steel Division 2-ben induláskor összesen 25 (igencsak méretes) térkép kap majd helyet, melyekhez háromféle játékmód jár. A Conquest során célunk a kulcsfontosságú stratégiai pontok elfoglalása a frontvonal visszaszorításával, és ha lehet, az ellenfél utánpótlási útvonalainak az elvágásával. A Closer Combatban hasonló a feladat, mint a Conquestben, annyi csavarral, hogy az egységeink itt jóval közelebb kezdenek egymáshoz. Végezetül pedig ott a Breakthrough mód is, melyben a meccs elején a térkép jó részét a védekező játékos uralja, a támadónak pedig az a célja, hogy áttörjön ezen a védelmi vonalon. Ez utóbbi játékmódban védekező félként különféle erődítéseket is elhelyezhetünk a térképen: áshatunk lövészárkokat, kifeszíthetünk szögesdrótot vagy építhetünk akár bunkereket is. Maguk a csaták az egységek leosztásával kezdődnek, kezdő csapatainkat

Exkluzív kép, amit a fejlesztőktől kaptunk egy beszélgetés során. Igen, a magyar hadtest kapcsán. Köszönjük!

ekkor rakhatjuk le a térkép hozzánk közelebb eső részén, utána pedig három fázison át tartanak, melyek sorban az A, B és C nevet viselik. Ezek a fázisok megszabják, hogy milyen egységeket hívhatunk le a pályára, illetve az is fázisonként változik, hogy percenként hány pontból vásárolhatunk magunknak erősítést. Az A és a B fázis 10-10 percig tart, a C fázis pedig addig, míg valaki vereséget nem szenved.

Egy-egy ütközet során felülnézetből, kényelmes távolságból látjuk a harcmezőt (bár ha kedvünk tartja, egészen közel is bezoomolhatunk egy-egy egységre), az embereinket is csak pár kattintásba kerül kijelölni és körbedirigálni a fronton. A különféle egységek igen alaposan körbe tudják verni egymást: a páncélosok például gond nélkül keresztülgázolnak a gyalogságon (kivéve, ha az erődben rejtőzik), de alaposan meggyűlik a bajuk a tankelhárító lövegekkel, akiket viszont az egyszerű bakáink szorongathatnak meg keményen. Épp ezért a győzelemhez nem elég pusztán a nagy számok erejében bízni, még arra

ÍGY NEVELD A HARCCSOPORTOD

A játék másik nagyon lényeges pontja a csaták mellett a saját harccsoportunk felállítása. A Steel Division 2-ben természetesen akadnak előre összerakott harccsoportok is, de azért mégiscsak akkor lehet igazán kiaknázni a játék stratégiai mélységeit, ha saját, személyre szabott hadsereggel vetjük bele magunkat a küzdelem sűrűjébe.

A harccsoportok összerakása egy kártyás rendszerrel történik, mely már az előző részben is megtalálható volt, itt csak tovább finomították a

Az első rész is közkedvelt volt, a második is jónak, sőt kellemesen nehéznek tűnik, de így sem egy tank-souls.

is figyelnünk kell, hogy milyen ellenséges alakulatokra milyen egységeket küldünk rá.

Amit fontos leszögezni, hogy a Steel Division 2 tényleg nem egy könnyű játék. A gép már normál fokozaton is brutális tempóban nyomul előre, ha pedig nyerni akarunk, gyakorlatilag a teljes, kilométereken át húzódó frontvonalra figyelnünk kell, különben hamar azt vehetjük észre, hogy már megint teljesen be vagyunk szorítva a térkép széléhez, a képernyőn pedig ott villog a megsemmisítő vereség felirat. A fejlesztők azonban nem teljesen szőrös szívűek: az egyjátékos meccsek során lehetőséget adtak az idő megállítására, ami kimondottan jól jön, ha kicsit taktikusabb és nyugodtabb körülmények között szeretnénk áttekinteni a csata alakulását.

fejlesztők. Első lépésként azt kell kiválasztanunk, hogy melyik hadosztály katonáiból szeretnénk válogatni: ugyanis ez határozza majd meg, hogy melyik egységből mennyit pakolhatunk a harccsoportunkba. Ha például egy páncélos hadosztályt választunk, akkor egységeink jó részét a tankok teszik majd ki, míg a támogató hadosztályok esetén elsősorban a tüzérségre támaszkodhatunk. Nem elég azonban egyetlen egységtípusra specializálódni: ahogy a csaták során is tapasztalni fogjuk, a sikerhez a felderítők, a gyalogosok, a repülők, a páncélosok és a támogató járművek egyaránt elengedhetetlenül szükségesek. A végső játékban összesen 18 hadosztály kap majd helyet, a béta során ezekből kettőt próbálhattunk ki: a szovjeteket a 2nd Guards Tank Corps, míg a németeket a 5th Panzerdivision képviselte.

Magyarok a fronton

A Steel Division 2-ben 18 különböző hadosztály kapott helyet, és bizony akad közöttük egy magyar alakulat is az 1. lovashadosztály képében. A többek között három huszárezredet és egy harckocsiszázaszlóaljat magába foglaló, magyar viszonylatban jól felszerelt hadosztályt 1944. július 15-én vonták a II. tartalékhadtest kötelékébe, ezek után pedig részt vettek a Timkowicze és Kleck területén vívott ütközetben, ahol súlyos veszteségeket szenvedtek. Az 1. lovashadosztályt később Varsó környékén is bevetették, de a magyar katonák a varsói felkelés leverésében nem voltak hajlandóak részt venni, sőt a lengyel felkelők az arcvonalukon keresztül tarthatták a kapcsolatot a külvilággal.

Az egyes egységek harccsoporthoz adása során eldönthetjük, hogy az A, B vagy C fázisban akarjuk őket bevetni, valamint a tapasztalati szintüket is belőhetjük. Egy-egy tapasztaltabb brigád kevesebb egységet hoz a harcmezőre, mint az újoncok, cserébe viszont jobbak az értékeik, szóval minden egyes egység harccsoporthoz adásakor mérlegelnünk kell, hogy mi a fontosabb: az ütőképesebb vagy a népesebb sereg.

Az előző részhez képest újdonság, hogy már azt is mi választhatjuk ki, hogy percenként számolva melyik fázisban mennyi erősítésre költhető pontot szeretnénk kapni. Az alapnak mondható kiegyensúlyozott, minden fázisban nagyjából ugyanannyi pontot adó séma helyett így dönthetünk például a gyors lerohanásokat lehetővé tevő, A fázisra fókuszáló, vagy épp az elit egységeket a végére tartogató, C fázisban szipórkázó megoldások mellett is.

BELORUSSZIA TÉGED IS VÁR

Mindent összevetve tehát a Steel Division 2 az eddigiek alapján egy igencsak összetett, mély és realisztikus RTS-nek ígérkezik, mely azonban kőkeményen igényli a gondolkodást és a taktikázást. Épp ezért elsősorban a nehezebb, kihívásokban gazdag játékok kedvelői találhatják meg benne a számításukat, de azoknak is érdekes lehet, akik szeretik a történelmileg hű világháborús stratégiákat.

ISMERŐS VIZEKEN

SUBNAUTICA BELOW ZERØ

ADATOK

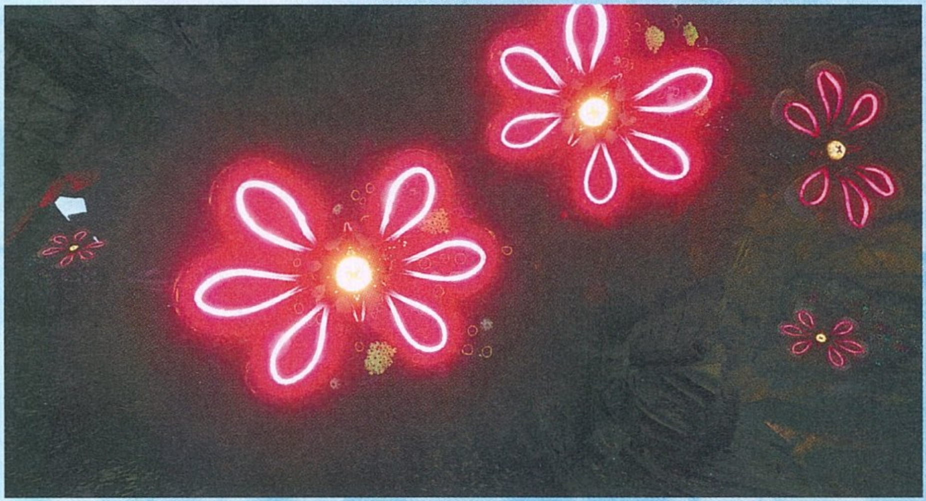
KIADÓ **UNKNOWN WORLDS ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **UNKNOWN WORLDS ENTERTAINMENT** – MŰFAJ **TÚLÉLŐJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.01.30** – ÁR **STEAMEN 16,79 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5300 FORINT.**

[ÍRTA **BODAK**] **Az Unknown Worlds Entertainment a Subnauticával alaposan felkavarta a túlélő-játékok állóvizét, most pedig alkotásuk DLC helyett egy önálló kiegészítőnek becézett, de tulajdonképpen teljes értékű folytatást kap a Subnautica: Below Zero képében. Alanyunk elődjéhez hasonlóan korai hozzáférésben rajtol, melyet a készítők előzőleg is remekül használtak fel a játék helyes irányba való tereléséhez, emiatt mi is nagy reményekkel állunk hát a sarkvidéki kaland elé.**

A 4546B jelű bolygó víz borította felszíne első pillantásra nyugalmat áraszt, de ez csak illúzió. A víztükör alatt valójában pezseg az élet és számtalan titkot, no meg jó pár roppant méretű és ocsmány rémséget rejt a mélység. Legutóbbi alkalommal trópusi tájakon, Ryley Robinson búvárruhájába bújva gyűjtögettünk és építkeztünk, eleinte a túlélés, később pedig a szökés érdekében, miközben a változatos és lenyűgöző víz alatti paradicsom láttán nem egyszer tátva maradt a szánk. Vagy éppen ellenkezőleg, szögvasat lehetett volna hajtogatni satuként megfeszülő farpofáink közé szorítva, mikor a sötétből hirtelen ránk rontó, nem túl barátságos, de annál éhesebb leviatánok egyike tengeralattjáróstul haleledelnek nézett minket. A Below Zero története viszont nem a csillagközi hajótörött Robinson kalandjainak folytatása, hanem két évvel később leshetünk bele az ő sikeres ténykedésének és hazatérésének egyenes következményeibe.

HŰVÖS FOGADTATÁS

Nehéz úgy írni a Subnauticáról, hogy az ember ne spoilerezze el a játék lényegét, a felfedezés csodáját és a lebilincselő sztorit, melyek szorosan, már-már elválaszthatatlanul egybefonódnak, de valahogy mégis átadja azt a csupa nagybetűs élményt, mely a bolygóközi merülésre vállalkozó játékosra vár.



Úgyhogy maradjunk csak annyiban, hogy Ryley közreműködésének hála munkaadója, az Alterra vállalat pár évvel később már állandó jelenléttel bír a 4546B-n, melynek végtelen óceánja fölött pár ezer kilométerrel most már ott kering a Vesper űrállomás, ami eleinte iránytűnkül szolgál majd, pont úgy, ahogy az előző felvonásban megismert balsorsú Aurora roncsa.

Ezúttal a nevezett megavállalat egy egész kutatócsoportot küld a bolygó felszínére, helyesebben szólva annak „sarkvidékére", a Sector Zero kódnevű területre, mely egyúttal a 4546B legnagyobb egybefüggő szárazföldje is. Nem véletlen az idézőjel, hiszen szokatlan egy jégvilág ez, mert eleve egy égitest egyenlítőjének magasságában aligha beszélhetünk bármiféle sarkvidékről. Mellesleg a terület fekvésével magyarázhatjuk azt is, hogy nem egy fél évig tart a nappal és fél évig az éjszaka, amire ugye játékmeneti szempontból is szükség van, plusz ez az elgondolás alapozza meg az Alterra érdeklődését is a szokatlan jégvilág iránt. Mert amellett, hogy az anomália egy amúgy csupavíz bolygó felszínén terül el, és nem vándorol, nyilvánvalóan valami másnak is meg kell húzódnia a jégtáblák alatt, mely a trópusokon tapasztalható

fagyjelenséget okozza. Ennek a rejtélynek a kivizsgálására indulunk mi, és igen hamar egyértelművé válik, hogy a bolygón annak idején kutató idegeneknek lesz közük ehhez a rejtélyhez is.

Alteregónk ezúttal a csapat xeno-nyelvésze, a felfedezési vágytól égő, örök optimista, vidám és laza Robin Goodall, akinek immáron már lesz kihez szólnia, hiszen útjára elkíséri nővére, a Vesperen dolgozó Sam Goodall is. Igaz, csak rádión tartjuk a kapcsolatot, de a vele (és nem sokkal később egy hívatlan vendéggel) folytatott beszélgetéseink új szintet adnak a játék narratívájához. Illetve, ha minden igaz, másokkal is találkozhatunk majd, és bár nem személyesen, de lesz dolgunk egy régi ismerőssel is.

Hősnőnk optimizmusára bizony szükség lesz, hiszen a baj elég hamar és szokás szerint csőstül szakad a nyakunkba: kijelölt társunk elkószál, miután pedig nyomába eredünk, a kutatóállomást egy roppant heves vihar okozta lavina elsodorja, és mi egymagunkban maradunk a fagyos vízben. Ettől függetlenül a küldetés nem térhet el a kijelölt úttól, az Alterra nővérünkön keresztül küldi az utasításokat, amiket az előző rész szellemiségéhez hasonlóan a nekünk megfelelő alkalommal teljesíthetjük, vagy ha úgy tartja kedvünk, önállóan indulhatunk felfedezni a fagyos vizeket. De nem árt, ha tudjuk, hogy az előző részhez hasonlóan a narratíva hajtja a felfedezést, egyes kulcsfontosságú felszerelések megszerzéséhez a történetet kell továbbpörgetnünk, eleinte legalábbis mindenképpen.

A tavaly megjelent Subnautica a vártnál is nagyobb sikert aratott, a Below Zeróval pedig ismét elvarázsolt bennünket.

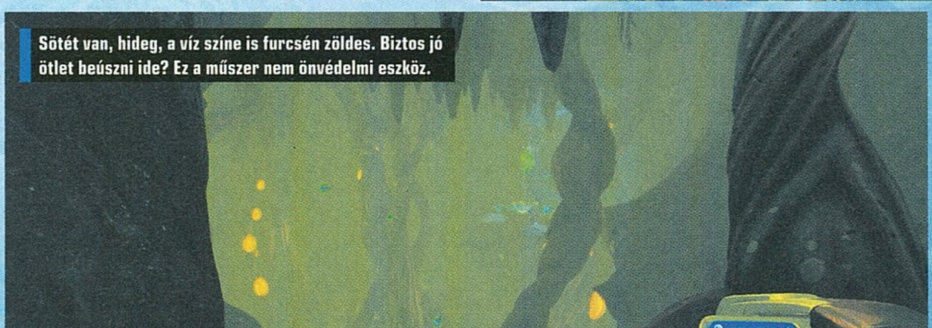
KORAI FAGYOK

Túl sokat, ha akarnék, sem tudnék elárulni a sztoriból, mert annak jelenleg csak egy darabkája játszható. Viszont ez a kevéske is éppen elég ahhoz, hogy alig várjam a következő frissítést, majd az azutánit és az azutánit, mert az előző rész nyomokban fellelhető történeti szála és nagyjából csak órákkal később beinduló sztorijával ellentétben most hamar felkeltik az érdeklődést az iránt, hogy mi is folyik itt tulajdonképpen. A történet implementálása, mint mondtam, félkész, de a bátrabbak még a jelenlegi véget jelző felugró figyelmeztetés után is folytathatják a küldetésláncot, bár utána hiányoznak a hangok és beszélgetések, és a program általános instabilitása lesz a jellemző.

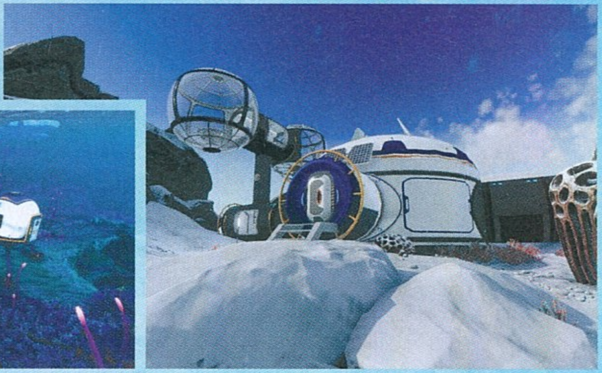
Azoknak, akik játszottak az előző résszel, garantáltan nem kell sokat bajlódniuk a kezdetekkel, hiszen a környezetet leszámítva ismerős lesz jóformán minden más. Jelenlegi állapotában az alapvető felszerelések craftolásához ugyanazokra a nyersanyagokra lesz szükség, melyek java részét a már ismerős forrásokból tudjuk beszerezni, csak ott kell változásra számítani, ahol arra a helyi flóra vagy fauna hasznosítása miatt eltérő célszerszám szükséges. Itt is érvényesek az előző rész aranyszabályai: amit még nem láttál, azt először szkenneld (persze, ha harap, ráz, köp vagy szúr, akkor csak óvatosan), aztán csapkodd meg kicsit a késsel is, hátha hullik belőle valami hasznos. Ha meg mozog, akkor megpróbálhatod etetni, hátha ér valamit (csak ne a lábaddal). Ha pedig végképp nem boldogulsz, akkor merülj mélyebbre.

Pillanatnyilag járműként a kézi siklón kívül a márciusi frissítéssel érkezett, modulárisan bővíthető, gyakorlatilag mobil bázisként is szolgáló Sea Truck áll a rendelkezésünkre, mely lecsatolható elejével a szűk helyekre is könnyedén befér. Ezeken kívül más járgányt még nem tudunk építeni, ahogy a bázisépítés egyes alapvető elemei is hiányoznak, áprilisban viszont érkezik a gyorsasági sikló, mellyel a jégtáblák hátán is száguldozhatunk majd. Egyelőre kérdéses, hogy a koncepciórajzokon látható légpárnás benne lesz-e a játékban vagy sem, ami viszont biztos, hogy sem a Seamoth, sem a Cyclops nem tér vissza, ami érthető, hiszen a Sea Truck olyan, mint az a bizonyos sampon: kettő az egyben.

A már gyakorlott búvároknak a helyi élővilág egyes tagjai ismerősek lehetnek, és még ha megjelenésükben csöppet eltérőek is, nagyjából ugyanez



Sötét van, hideg, a víz színe is furcsén zöldes. Biztos jó ötlet beúszni ide? Ez a műszer nem önvédelmi eszköz.



jellemző a növényvilágra is. A nagyobb testű jószágok viszont jobbára csak helyfoglalók, a leviatán-méretű monstrumok közül egyelőre csak a barátságosabbakkal találkozhatunk.

A bejárható terület most még egész foghíjas és helyenként kopár, de mire e sorokat olvassátok, már nem kell sokat várni, hogy a hamarosan érkező áprilisi frissítéssel alaposan feltupírozzák a felszínt és végre nem csak az egyébként annyira nem is cuki Pengwing kolóniákkal találkozhatunk. Ezzel együtt érkeznek majd a változó időjárási körülmények is, melyek már a felszínen is próbára teszik a túlélőképességeinket. Ahogyan a víz alatt az oxigénnel kell gazdálkodnunk, úgy a víz felett a fagyveszéllyel kell majd vigyáznunk az alkalomadtán lezúduló lavina és a viharok mellett.

VÉRFAGYASZTÓ

Korai hozzáférésű programról lévén szó az élmény még nem teljes, és ezt nemcsak a röhejes vagy éppen játékot megakasztó hibákra, de nem is a félkész sztorira, hiányos felszereléseinkre és élővilágra értem. Egyelőre nincs meg a játékban mindenhol az az érzés, ami egy jó darabon elkísért Ryley kalandja során. Azokra a nehezen szavakba önthető pillanatokra gondolok, amikor a vaksötét mélységben egy hívogató roncs felderítésére indulva egy még ismeretlen, soha nem látott valami hátborzongató hangot hallat, aminek hatására még az a belső szerved is görcsbe rándul, aminek a létezéséről eddig nem is tudtál, vagy esetleg nincs is. Amikor a tenyered izzad, idegességtől görcsösen kapkodva keresed a hajódat, vagy ha még nem szálltál ki, akkor azonnal ráadod a tolóerőt és pánikszerűen emelkedni kezdesz, hogy az az izé – akármi is az – ne harapjon a hátsódba. Amikor egy még ismeretlen biom határán a vaksötét mélybe bámulsz, és fogalmad sincs, hogy mi leselkedik rád, de tudod, hogy előbb-utóbb muszáj lesz legyőznöd a félelmet és alámerülnöd. Amikor a halvány derengésben párszáz méterre előtted elúszik valami nagyon nagy, és megdermedsz. Amikor azt érzed, hogy itt te csak egy préda vagy, és ami még rosszabb: még csak jól sem laknak veled.

Szerintem a Subnautica félig a felfedezésről, félig pedig a horrorról szól. Bár ez utóbbi elem azoknál találhat be, akiket hozzám hasonlóan mindig is kellemetlen érzés töltött el a tengerek felmérhetetlen mélységétől és az abban lapuló jószágoktól. Ez a zsigeri félelem a thalasszofóbia, mellyel szembenézni virtuálisan sem egyszerű. A kiszolgáltatottság érzésével párosul az idegen közeg és az ismeretlentől való ösztönös félelem, melyekre a kiválóan megszerkesztett hangok csak még egy lapáttal rátesznek. Ami az igazán nagy kérdés, hogy ezt az érzést, vagy az ennek megfelelő rettegést hogyan adják át majd a felszínen barangolva, de eddigi munkáik láttán bizalmat merek szavazni a srácoknak.

HIDEGEN AJÁNLJUK

Jó szívvel csak azoknak ajánlom a korai hozzáférésbe való beugrást, akik nem félnek a spoilerektől, az esetlegesen használhatatlanná váló mentésektől vagy mindenképpen támogatni szeretnék a projektet. És ha már támogatásról esett szó, még csak nem is kell nagyon mélyen a pénztárcánkba nyúlni, hiszen a cirka 17 eurós (nagyjából 5300 forint) játék a csapat renoméját és korábbi sikerét ismerve duplán megéri majd az árát.

Ha pedig abszolút rajongója vagy a Subnautica világának, akkor a Favron is megfigyelheted a fejlesztés menetét, ahol egészen az október végi megjelenésig a napi szinten többször frissülő fejlesztői naplóban követheted nyomon a dolgok állását, egészen a legapróbb részletig. A havonta érkező frissítések egyelőre nem csúsznak, de tényleg csak azok merészkedjenek a mélybe, akik nem félnek a spoilerektől… vagy az ismeretlentől. ■

Méghogy a sarki hidegben semmi sem terem meg. Láttátok már ezeket a növényeket? Biztos nem a szél hordta ide őket.

Érdekességek a vízfelszín alól, avagy a mélység titkai

Halvány kapocs

Az Unknown Worlds Entertainment a Subnautica előtt már tető alá hozta az azonos nevű modból született Natural Selection 2-t, mely sajnálatos módon kevésbé lett ismert és elismert, pedig igazán megérdemelte volna. Nevezett játékuk és a Subnautica között létesítettek egy halvány kapcsot is, mely a két játékot egy univerzumba helyezi, ez pedig a 4546B vizeiben fellelhető és a Natural Selection idegenjeinek mutációit és agresszivitását egyaránt okozó Kharaa baktérium. De lehet, hogy ez csak easter eggnek nevezhető, hiszen hivatalos vagy akár logikus magyarázat egyelőre nincs rá, hogy a kórokozó miként került ki a bolygóról és terjedt el az univerzumban.

Átgondolt világépítés

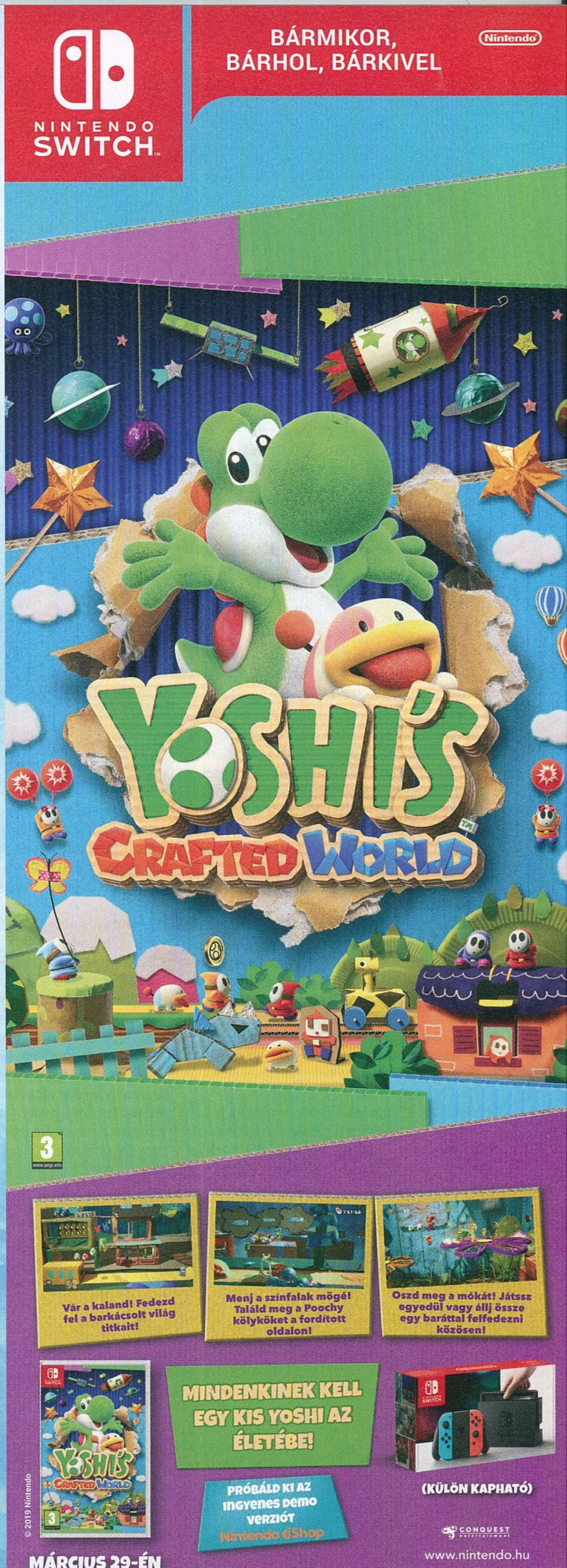
Bár akadnak tudományos bakik, például védőfelszerelés nélkül úszkálhatunk több ezer méter mélyen és a keszonbetegségtől sem kell félni a hirtelen felszínre emelkedés miatt, ezeket a „szórakozás kontra realizmus" örök párharcának kontójára írhatjuk, hiszen kinek lenne kedve órákat tölteni egy dekompressziós kamrában? Ettől függetlenül, amennyire lehet, az alkotók mindenre igyekeznek logikus választ adni. Hogy csak egyet említsünk: a Subnautica egy vulkán kráterében játszódik, azon túl a feneketlen mélység és a leviatánok uralkodnak csupán, ezért vagyunk képtelenek azt túl messzire elhagyni (ha megvan az eredeti, akkor próbáljátok csak ki, lesz meglepetés).

Kihalásra ítélve

A fejlesztés akármilyen jól is halad, akadnak elemek, melyek kivágásra kerülnek játékmechanikai, költségvetési vagy időkorlátból fakadó okokból. Az első részből kimaradt jószágok és ötletek közül néhány tiszteletét teszi a Below Zero során, de ahogy mindig, úgy most is vannak potenciális áldozatok. Az egyik ilyen az Ice Dragon (képünkön), mely a jelenlegi tervek szerint augusztusban érkezik - vagy soha. A rajongók azóta folyamatosan bombázzák a fejlesztőket a Favron, Redditen és hivatalos fórumon egyaránt, hogy bekerüljön. Hogy ez az erőfeszítés ér-e valamit, azt nem tudjuk, úgyhogy ne érjen csalódásként, ha a végső változatban ezzel nem találkozol majd.

Tömeges halpusztulás

Azok, akik még az áprilisi frissítés előtt szállnának be a játékba, nem árt, ha extra szinten felkötik a gatyót, ugyanis a kezdeti fő vízforrásként szolgáló Bladderfish egy bug miatt gyakorlatilag kipusztult. Helyette minimális mennyiségben a főtt halak (fajtától függően) segíthetnek csupán, de ehhez tömegével kell azokat is lehalászni. Ha tehát survival módban indítod a játékot, akkor átmenetileg nem árt a konzollal csalni egy kicsit. Első lépésben az 'F3' leütésével felugró ablak megnyílása után a 'Tab' előhozza a PDA-t és a kurzort is, ezután kattints a 'Disable console' tickboxra, ezt követően újból nyomj 'F3'-at. Most már a '0' gomb lenyomásával parancsokat írhatsz be, és a víz alatti szomjanhalást elkerülendő csak a 'nosurvival' parancsot kell beírnod. Alternatív módon vizet és egyéb cuccokat is pakolhatsz az inventoryba, a (záró- és idézőjelek nélkül) 'spawn [tárgy neve] [darabszám]' paranccsal elég sok időt megspórolhatsz.



A TÖKÉLETES HOMOKOZÓ?

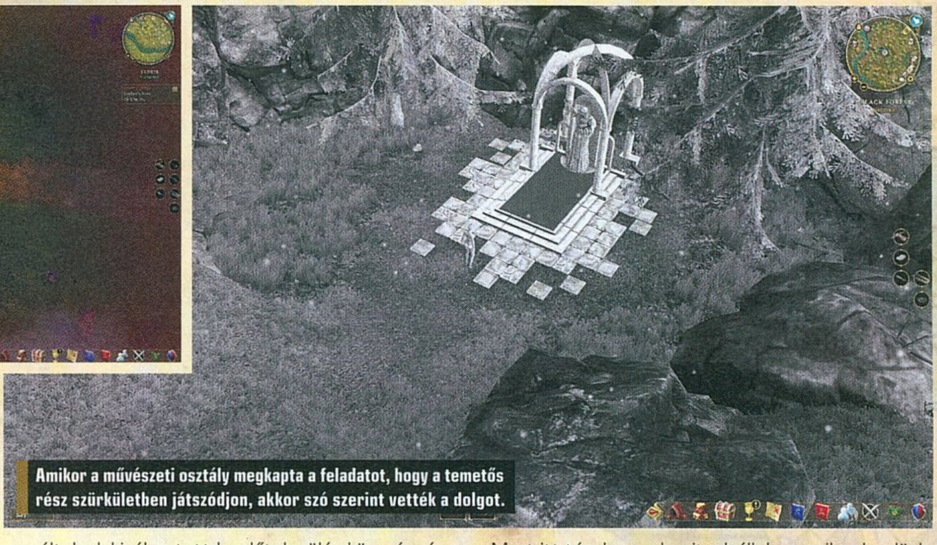
Legends of Aria

[ÍRTA STEELSAINT]

Nehéz helyzetben van az a fejlesztő, aki MMORPG készítésre adja a fejét. A piac enyhén szólva is telített, és a nagy címek árnyékában nem egyszerű életben maradni. Mindez azonban nem tántorította el a Citadel Studios embereit, lássuk hát, mire jutottak Legends of Aria című alkotásukkal!

ADATOK

KIADÓ **CITADEL STUDIOS INC.** – FEJLESZTŐ **CITADEL STUDIOS INC.** – MŰFAJ **MMORPG** – MEGJELENÉS **2018.12.04. (STEAMEN 2019 TAVASZA)** – ÁR **A HONLAPON 30 EURO, KB. 9400 FT.**



Amikor a művészeti osztály megkapta a feladatot, hogy a temetős rész szürkületben játszódjon, akkor szó szerint vették a dolgot.

A Legends of Aria fejlesztői nem kevesebbet ígérnek a játék bemutatásában, mint egy igazi, vérbeli sandbox MMORPG-t, ahol semmi sem kötelező, teljes mértékben mi döntjük el, mihez akarunk kezdeni a karakterünkkel. A program a kalandunkhoz csak a háttérvilágot szolgáltatja, de hogy onnantól kezdve mit kezdünk magunkkal, hogy megérkezünk a játék színhelyéül szolgáló Celador földjére, az már csak és kizárólag rajtunk áll.

Épp emiatt, a sandbox jellegű játékmenet miatt sokan (köztük a készítők is) párhuzamot vonnak a Legends of Aria és az 1997-es klasszikus, az Ultima Online között. Ez pedig egyáltalán nem véletlen: a Citadel Studios csapatából Derek Brinkmann (aki egyben a stúdió alapítója) és Tim Cotten egyaránt dolgoztak az Ultima Online-on, de a fejlesztők közt van olyan is, aki a Darkfall vagy a Dark Age of Camelot játék alkotói között szerepelt. Tapasztalatban tehát nincs hiány, de vajon sikerülhet-e egy kis indie stúdiónak összehozni egy ilyen nagyszabású és ambiciózus projektet?

SZABADSÁG, SZERELEM

Az első dolog, amit a játék indítása után tapasztalni fogunk, az az, hogy a készítők nem vicceltek, amikor teljesen kötetlen játékmenetről beszéltek. Egy rövid karaktergenerálás és a szimpatikus szerver megtalálása után ugyanis egyből bekerülünk a mélyvízbe: ott állunk frissen elkészített alteregónkkal az általunk kiválasztott kezdőtelepülés közepén, és már mehetünk is, amerre tetszik. Ugyan a játék pár mondatban elmagyarázza, hogy mit is keresünk mi itt, a fejlesztők a háttérsztori és az UI rövid bemutatása után teljesen elengedik a kezünket.

A Legends of Ariában ugyanis nem kapott helyet semmiféle kampány, sőt még tutorial sem. Onnantól kezdve, hogy csatlakozunk a szerverhez, teljes mértékben rajtunk áll, hogy mit akarunk tenni. Ez a fajta mérhetetlen szabadság egyrészt nagyon inspiráló tud lenni, illetve az embernek van egy olyan benyomása, hogy most aztán tényleg kinyílt körülötte egy teljesen új, felfedezésre váró világ, másrészt viszont én végig úgy éreztem, hogy legalább egy rövid oktatómódra szükség lenne a játék elején. Így ugyanis a Legends of Ariával töltött első pár óránk menthetetlenül arra fog elmenni, hogy netes utánaolvasással, vagy próba szerencse alapon megpróbálunk rájönni a játék mechanikáira.

Ha viszont az első sokkon túlesünk, akkor a Legends of Aria hatalmas szabadsága kifejezetten tetszetős. Mert itt tényleg csak rajtunk áll, hogy mihez kezdünk magunkkal. A térkép nem a legnagyobb, de bőven el lehet szórakozni a felfedezésével, ráadásul a főbb városok között működő teleporthálózatnak hála az utazás sem fullad unalomba, hanem viszonylag hamar eljuthatunk egyik pontból a másikba. Az persze, hogy az adott tájakon kóborló ellenséges lényeket le tudjuk-e győzni, már megint egy más kérdés.

LEGYÉL, AKI CSAK AKARSZ

Szintén a Legends of Aria teljes szabadságához tartozik, hogy a játékban nincsenek merev kasztok, csak különböző képességek, melyeket akármilyen kombinációban megtanulhatunk. Így például nyugodtan lehetünk olyan varázsló, aki közelharcban is jeleskedik, de „egyszerű" mesteremberként is megállhatjuk a helyünket, ha épp azt szeretnénk. Karaktergeneráláskor ugyan kapunk négy előre megadott osztályt (harcos, varázsló, íjász és fegyverkovács), de bármelyiket is választjuk, ez egyáltalán nem lesz kihatással arra, hogy később milyen képességeket tanulhatunk meg. Sőt, a készítők a négy alap „kaszt" mellett a

A legendás előd nyomában

A Legends of Aria szellemi elődjének tartott Ultima Online minden idők egyik legsikeresebb sandbox MMORPG-je, amiről sokat elmond, hogy eredetileg még 1997-ben jelent meg, de a mai napig rendelkezik aktív játékosréteggel. A Lord Britishként is ismert Richard Garriott által megálmodott Ultima világában játszódó program nyolc kiegészítőt és számtalan ingyenes frissítést kapott már, valamint megjelenése óta összesen négy fejlesztőstúdió dolgozott rajta. Érdekesség, hogy az Ultima Online-ban ugyanolyan fontos szerephez jut a játékosok irányította gazdaság, mint a Legends of Ariában, valamint itt is lehetőségünk van a saját házunk felépítésére és berendezésére.

Mesebéli a táj, ennek tudatában pedig tiszta szerencse, hogy ez a kunyhó nem mézeskalácsból van.

rendelkezésünkre bocsátottak egy ötödik lehetőséget is, ahol négy kezdőképességünket mi magunk válogathatjuk össze a teljes felhozatalból.

A játékban jelenleg harminc különféle skill található, ezek pedig akkor fejlődnek, ha használjuk őket, azaz amit teszünk, abban leszünk egyre jobbak és jobbak. A mozdulataink maximális szintje 100 lehet, képességeink összesített szintje pedig nem haladhatja meg a 600-at. Vagyis rajtunk áll, hogy hat skillt fejlesztünk a maximumra, vagy inkább több mindenhez szeretnénk érteni, de egyikhez se nagyon. Összességben azért elmondható, hogy egy erős, 100-as szintre felhúzott képességekkel felszerelt

Mélységekbe menő szabadságérzete révén azok, akik rajonganak a nyílt világú játékokért, és szerették az Ultima Online-t, mindenképpen próbálják ki az Ariát.

karakter összehozása nem két órába kerül, szóval nem árt felkészülni a hosszú grindolásra.

KÖZÖSSÉGI TÉR

Amit a játék fejlesztői a sandbox játékmenet mellett még nagyon komolyan vesznek, az a közösségi élmény, illetve a teljes moddolhatóság. Épp ezért a Legends of Aria abszolút mértékben támogatja a játékosok által üzemeltetett szervereket (a játék indítása után külön ablakban válogathatunk a hivatalos és közösségi szerverek között), valamint az egyes mechanikák, szabályok vagy épp a tartalom megváltoztatását, testre szabását.

Maga a játék gazdasága is erősen a közösségre támaszkodik. A Legends of Ariában lehetőségünk van telket és házat vásárolni, majd ezek után felbérelhetünk egy kereskedőt is, aki a földünkön állva kínálja eladásra az általunk szerzett vagy készített felszerelési tárgyakat az arra járóknak. Az árainkat mi szabjuk meg, de természetesen ajánlatos észnél lennünk, hiszen ha túl sokat kérünk a portékánkért, senki sem fog tőlünk vásárolni. Ha valami forgalmasabb helyen sikerül telket szereznünk magunknak, akkor persze kicsit feljebb tornázhatjuk az árainkat, de elszállni velük így sem érdemes.

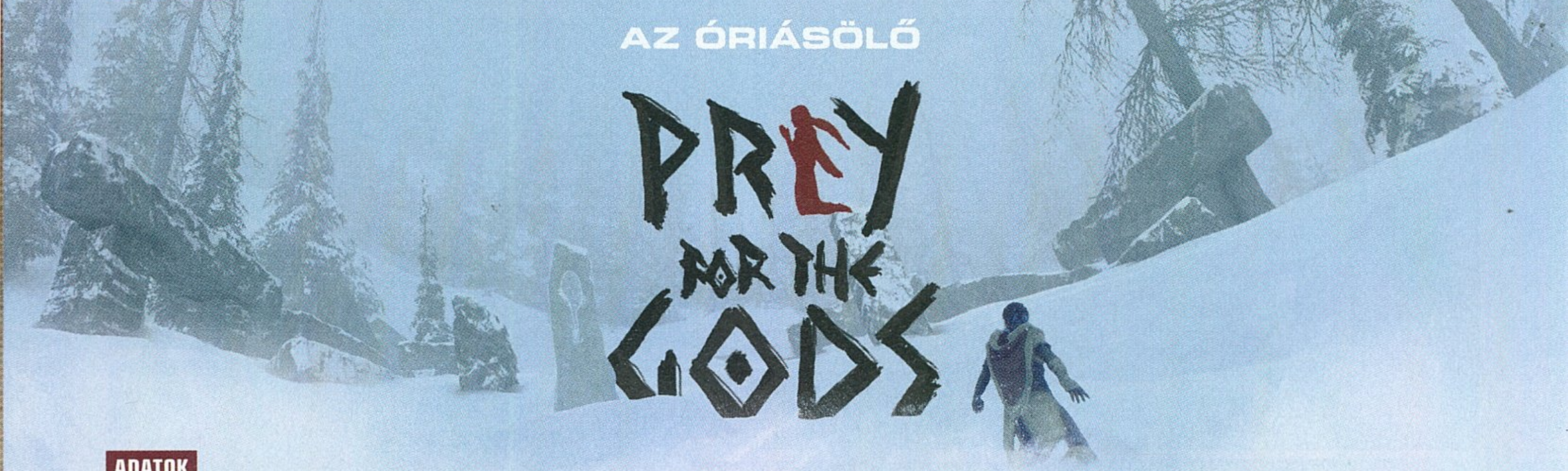
HOSSZÚ MÉG AZ ÚT

A Legends of Aria jelenleg egy nagyon erős, nagyon stabil alapnak érződik, melyre a következő években egy remek sandbox MMORPG-t lehet majd felhúzni, amennyiben a Citadel Studios csapata kitart mellette. Igaz ugyan, hogy a tutorial vagy bármiféle oktatómód hiánya elsőre ijesztően hathat, de ha ezen túl tudunk lendülni, akkor tényleg egy nagyszerű és ígéretes világ nyílik ki előttünk. A jelek szerint pedig a közeljövőben szerencsére a fejlesztők sem tervezik magára hagyni a projektet. Bár egy kicsi indie stúdióról beszélünk, a frissítések azért így is viszonylag sűrűn érkeznek, ráadásul különféle limitált ideig elérhető események is színesítik a felhozatalt. Az alkotók pedig ezeken túl is tartják a kapcsolatot a játékosokkal: szokott nyílt levelet írni többek között a játék producere és közösségi menedzsere is, valamint a fórumokon is fel szoktak tűnni a fejlesztők, hogy a közösség kérdéseire válaszoljanak.

A Legends of Aria steames debütálására eredetileg még tavaly sor került volna, ezt azonban sajnos ezt el kellett egy kicsit tolni, hogy a készítőknek több idejük legyen a játék finomhangolására és a bugok javítására. A Legends of Aria ennek fényében 2019 tavaszán érkezik majd a Valve digitális áruházába, méghozzá egyből egy igen combos frissítéssel együtt, melyet Frozen Tundra névre kereszteltek az illetékesek.

ULTIMA ONLINE 2.0?

Mindent összevetve a Legends of Ariát a fentiek miatt elsősorban azoknak tudom a figyelmébe ajánlani, akiknek bejönnek az abszolút nyílt világú, teljes szabadságot biztosító sandbox MMORPG-k. Így például a régi Ultima Online rajongóinak lehet érdemes figyelni a Citadel Studios alkotására, de talán azoknak is érdekes lehet a projekt, akik megtapasztalnák, milyen az, amikor egy játékban tényleg teljes és tökéletes szabadságot kapsz, és azt kezdesz magaddal, amit csak szeretnél. Igaz ugyan, hogy a Legends of Aria állapota jelenleg még messze van a késztől, de ha a fejlesztők továbbra is ilyen lelkesedéssel támogatják, hosszú távon egy igen kellemes játék válhat belőle.



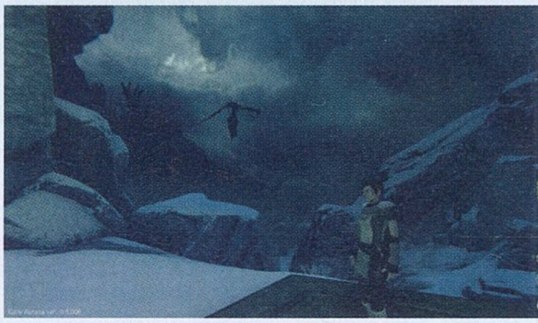
AZ ÓRIÁSÖLŐ

PRAEY FOR THE GODS

ADATOK

KIADÓ **NO MATTER STUDIOS** – FEJLESZTŐ **NO MATTER STUDIOS** – MŰFAJ **AKCIÓ/TÚLÉLŐJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.01.31.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 7900 FORINT.**

[ÍRTA **BRITPOPPER**] A Shadow of the Colossus minden idők egyik legjobb, egyben legfontosabb Sony-exkluzív címe, mely a PlayStation 2 óta HD, majd Remastered formában is megjelent, PC-re azonban nem, és egy apró indie csapat is csak az utóbbi pár évben látta úgy, hogy elérkezett az idő arra, hogy hasonló témában alkosson maradandót.



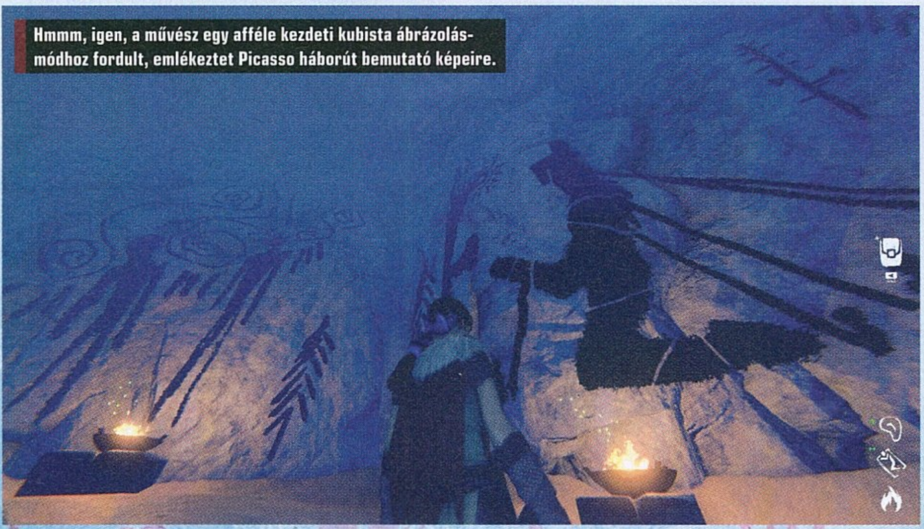
Nagyon izgalmas műfaji egyveleget alkot a Praey for the Gods, hiszen a letagadhatatlan Shadow of the Colossus-hatások mellett rendkívül sokat merít napjaink túlélőjátékaiból is. Kalandozásom közben rögvest eszembe jutott egy újkori túlélő RPG, a méltatlanul kevés figyelmet kapott Smoke & Sacrifice (tesztünket online megtaláljátok!), mégpedig azért, mert itt is felettébb fontos hősnőnk öltöztetése, az újabb és újabb ruhadarabok pedig nemcsak az időjárás viszontagságai ellen, de a harcoknál is fontos szerepet játszanak. Ó, igen, jelen játékban női főszereplővel kell kalandoznunk, ami üde színfoltot hoz a műfajba, viszont nagy kár, hogy háttértörténetéről semmit nem tudunk meg. A játék bizonyos elemeiből fakadóan rendre felsejlett előttem – az új Zeldán kívül – még egy modern túlélőjáték, méghozzá a The Long Dark, ami nekem személy szerint hatalmas kedvencem, és nem csak a rideg légkör, a hóviharok, meg úgy összességében a fagyos környezet miatt mutat hasonlóságot jelen cikkünk tárgyával: itt is fontos a táplálkozás, az alvás és persze a pihenés. Bár korántsem érezhetjük annyira kiszolgáltatottnak és védtelennek magunkat, mint a The Long Dark esetében, azért a kihívás-faktor rendesen pörög, a fejlesztők érezhetően nem egy egyszerű ügyességi platformert szeretnének az utókorra hagyni. A nehézség jól balanszolt, azonban valami fura okból kifolyólag health potion egyelőre még nem craftolható, ami teljesen érthetetlen számomra, hiszen ez az egyik leglényegesebb tárgy a játékban. Ha kétszer-háromszor megpofoz egy nagyobb boss, akkor az életerőnk vészesen lecsökken, és a táskánk mélyén pihenő néhány bogyó általában nem bizonyul elégnek a HP teljes visszatornázására. Egyébiránt jópofa, hogy a játékban lehet repülni/siklani, illetve egy grappling hook is helyet kapott repertoárunkban – mindkettő jól jön, ha nagyobb távolságot kell leküzdeni. Persze a Praey for the Gods világában nem csak a mély szakadékok árthatnak, elvégre az időjárás sem lesz a barátunk.

„Srácok, mi lenne, ha készítenénk egy Shadow of the Colossust, de PC-re (is)!" Hát, érdeklődés, az minden bizonnyal bőséggel lenne.

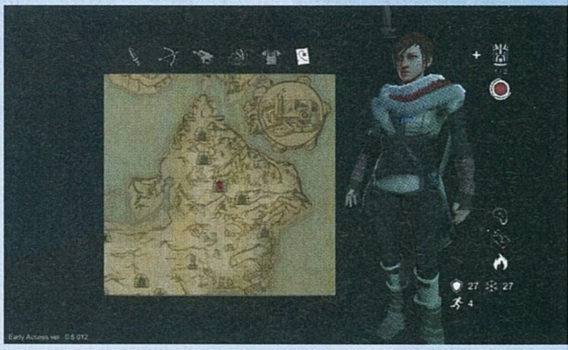
HULL A HÓ ÉS HÓZIK-ZIK-ZIK

A fagyos táj csak elsőre tűnik kietlennek, azon túl, hogy lépten-nyomon bele lehet botlani letűnt civilizációk elfeledett romjaiba, még helyi vadvilággal és ellenfelekkel is találkozhatunk. Bizony, itt akadnak kisebb ellenfelek, akik nem veszik jó néven, hogy a környéken portyázunk, ezért velük néha harcba kell bocsátkoznunk. Remek megoldás, hogy néhány esetben ez a küzdelem teljesen opcionális, azaz simán el is osonhatunk az ellenfelek mellett, és nem kell sort keríteni a pofozkodásra. A vadvilág már most fontos elem, hiszen hősnőnkkel vadászhatunk is, a megsütött hús pedig lényegesen többet tesz szervezetünkért, mint egy, a bokrokról lecsipegetett bogyó. Lényegében a játék open world, szóval arra kószálunk, amerre csak kedvünk tartja, de ha már kellően táposnak érezzük magunkat egy újabb kolosszus legyőzéséhez, akkor az égbolt felé magasodó fénycsóvát követve könnyedén megtalálhatjuk a szendergő óriást.

A bossfight egyébként ugyanúgy zajlik, mint a Shadow of the Colossus esetében: mindegyik teremtménynek van gyenge pontja, amiket meg kell találnunk, majd kiiktatnunk. Ezekből általában több is fellelhető az adott boss testén, szóval nem árt odafigyelni, hogy melyik irányból kezdünk el felmászni, hiszen staminánk véges, és ha elfogy, akkor lezuhanunk. Kapásból az első, valamilyen szinten még tutorial harcnak felfogható óriás mellett rögtön elkapott a nosztalgiahullám, hiszen ugyanúgy szőrmentén kell megkapaszkodnunk, és felhúznunk magunkat a rémség lábain, ahogyan először tettük azt ámuldozva a Team Ico klasszikusában. Erőnlétünk eléggé ki van centizve, viszont szerencsére minden óriás testén akadnak pontok, ahol egy szusszanásnyi időre megpihenhetünk. Miután az összes világító pontot likvidáltuk, a kolosszus összeroskad és kővé dermed, mi pedig haladhatunk tovább a következőhöz. Ezek a harcok elvitathatatlanul a Praey for the Gods legizgalmasabb, egyben



Hmmm, igen, a művész egy afféle kezdeti kubista ábrázolásmódhoz fordult, emlékeztet Picasso háborút bemutató képeire.



leglátványosabb pillanatait hozzák. Már csak ezen néhány bossfight miatt érdemes legalább csak kipróbálás szintjén ránézni a programra, ami ha ezt a tematikát követi tovább, és legalább ennyire élvezetes harcokkal tölti meg, akkor nagyon sok SotC-rajongó fogja megtalálni benne a számításait.

ODIN SZABADSÁGRA MENT

A látványvilág egyelőre meglehetősen felemás képet mutat. A hóviharok, és úgy összességében a fagyos táj kidolgozása remek munka – ne feledjük, hogy mindössze három ember dolgozik rajta! –, azonban ha nagyobb harcra kerül sor, akkor a játék hajlamos kegyetlenül beszaggatni, még az erősebb vasakon is. Mindezt egyelőre még bőven el lehet nézni, hiszen kezdeti verzióról beszélünk, de maradjunk annyiban, hogy optimalizálás szempontjából bőven akad munka. Az ősi civilizációk robosztus, vagy éppen rommá lett építményei tökéletes hangulatkeltő elemként szolgálnak. Engem eleve kilóra meg lehet venni az ilyesmivel, imádtam a Shadow of the Colossus, de még a The Last Guardian esetében is, szóval itt is örömmel vettem, hogy a készítők láthatóan egy egészen összetett háttérvilágot teremtettek a játék mögé. Ez egyébként is fontos, hiszen ha a fikció mellé társított valós témakör jól van kidolgozva, akkor az rendkívül sokat tesz hozzá a játékélményhez. Esetünkben ez az északi mitológia beemelése, ami tökéletesen működött mind a God of War, mind a Hellblade: Senua's Sacrifice, de még a kevésbé ismert indie horror, a Through The Woods esetében is. Bízom benne, hogy a háttértörténetet jobban ki fogják bontani, mert épp ez a mondakör az, ami manapság még nincs teljes mértékben kiaknázva. Az említett játékok ugyan feldolgozták, de még mindig akad benne rengeteg érdekes mítosz, amik közül lehet mazsolázni. A túlélőjátékos tematika szintén jó ötlet, bár jelenleg nincs annyira mélyen kiaknázva, hogy a túlzásba vitt túlélősdi a portyázás kárára menne (értsd: halálra fagyni maximum a jeges vízben lehet), ugyanakkor a gyűjtögetést elsődleges célunkká teszi, hiszen hamar megtanuljuk, hogy ezen a környéken csak megfelelően felszerelkezve van esélyünk. Fegyvereink ráadásul kopnak, elhasználódnak, úgyhogy ezekből sem árt egyszerre akár többet magunknál tartanunk. Pozitívum, hogy nyílvesszők nemcsak craftolhatók, de fel is szedhetők. Érezhető, hogy a játékmenetet elsősorban a kolosszusok elleni harcokra hegyezték ki, azonban a világot szorgalomból kitöltötték plusz tartalommal, ami nagyon jó döntés volt.

Számomra az még egy igen nagy rejtély, hogy zene a harcokon kívül ugyan miért nem szól? Rengeteget dobna a hangulaton, és már csak azért sem értem, mert amikor viszont van, akkor gyönyörű taktusokat hallhatunk. És mielőtt azzal jönnétek, hogy bizonyos játékoknál a beleélést segíti a zene teljes hiánya, nem árt tisztázni, hogy a Praey for the Gods még mindig inkább egy művészi-, mintsem egy ízig-vérig túlélőjáték – itt elmondhatatlanul nagy szükség lenne a folyamatos zenei aláfestésre. Ha ezt és az optimalizálást megoldják, plusz a bugokat kigyomlálják, akkor a játék igen sikeres lehet a jövőben. Steamen a korai hozzáférésű verzió már most bárki számára elérhető (sőt, esélyesen készülnek majd konzolos változatok is), szóval, ha kedvet kaptatok a kolosszusokat szó szerint hidegre tenni, akkor vessetek egy pillantást a No Matter Studios ambiciózus projektjére, mert a csapat tagjai igen jó úton haladnak afelé, hogy egy igényes szellemi örököst alkossanak meg.

Meggondoltam magam, nem akarok kolosszális méretű izékre vadászni. Ha itt elbújok, akkor vajon észre vesz majd?

A BETHESDA BELESZÓL

A játék 2015-ben lett bejelentve a No Matter Studios által, akkor még Prey for the Gods néven. Később azonban a Bethesda nyomására meg kellett változtatniuk a címet, mert – és ilyen béna érvvel is régen találkoztam már – a Bethesda szerint a „Prey" szó miatt az emberek összekeverhetik saját játékukkal, a Preyjel. Eleve az egész teljesen nonszensz, hiszen ki keverne össze egy ügyességi indie játékot egy FPS-sel, pláne egyetlen szó apropóján? Persze a No Matter Studios sem hagyta annyiban, tervbe volt véve, hogy jogi útra terelik az egészet, de nyilván nem sok esélyük lett volna épp a cégóriás Bethesdával szemben, ezért maradt a névváltoztatás. Természetesen igen sokan felháborodtak az ügy kapcsán, köztük Daniel Mortensen, a Slipgate Studios (Rise of the Triad 2013, Bombshell) pályatervezője is, aki Twitteren kezdte el faggatni a Bethesda alelnökét. Pete Hines ugyan megvédte döntésüket, de akkor is sok ember szemében maradt szálka, hogy egy jóval nagyobb kiadó egyetlen szó miatt névváltoztatásra kötelezhet egy kisebb indie csapatot.

ERETNEKEK KÍMÉLJENEK!

WARHAMMER CHAOSBANE

[ÍRTA STEELSAINT] A Warhammer 40K tavaly már kapott egy hack and slash játékot a magyar NeocoreGamesnek hála, idén pedig érkezik a Chaosbane, mely középkori/fantasy díszletek közé helyezi az öldöklést. A béta során mi is beleleslünk az Eko Software alkotásába, lássuk hát, mit érdemes várni a nyáron megjelenő programtól!

ADATOK

KIADÓ **BIGBEN INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **EKO SOFTWARE** – MŰFAJ **HACK AND SLASH** – MEGJELENÉS **2019.06.04.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 15 800 FORINT.**

Kevés olyan háttérvilág van, ami jobb alapokat nyújtana egy hack and slash játéknak, mint a Warhammer univerzuma: ebben a grimdark fantasyként emlegetett környezetben ugyanis a béke ismeretlen fogalom. A Warhammer története szerint az emberek lakta Birodalom gyakorlatilag folyamatosan háborúban áll: határait keletről a betörő orksereg, a föld alól a vérszomjas skaven-horda, északról pedig a Káosz vegytiszta őrülete fenyegeti.

Oké, nem egy Vastrón, de eléggé hasonlít rá. Köszönöm a lehetőséget, és egye fene, elfogadom!

Az ebben a háttérben rejlő lehetőségeket látta meg a How to Survive-ért és néhány sportjátékért felelős Eko Software csapata is, akik jelenleg is dolgoznak legújabb játékukon, a Warhammer: Chaosbane-en. A klasszikus, középkori/fantasy Warhammer-univerzumban játszódó programnak ráadásul nemrég tartották a bétáját, amire természetesen mi is benéztünk, így első kézből számolhatunk be nektek arról, mi minden készülődik az Öreg Világ mélyén.

> A Diablo Immortal után a Chaosbane fejlesztői kapva kaptak az alkalmon, és bejelentették, hogy az ő játékuk nem érkezik mobilra.

ERETNEKEK OSTORA

A Warhammer: Chaosbane története azoknak nem tartogat sok meglepetést, akik kicsit is jártasak ebben az univerzumban. A Káosz szentségtelen erői ismét mozgolódnak, ráadásul az egyetlen ember, aki összefoghatná a Birodalmat, súlyos átok áldozatává válik. A vereség és az emberiség bukása innentől kezdve akár biztos is lehetne, ha nem kerülne a képbe négy hős, akik a saját nemes vagy épp nagyon is önző céljaik miatt megpróbálkoznak a sötétség visszaszorításával és az átok megtörésével. A történetet Mike Lee jegyzi, aki a Black Library szerzője (ez a Games Workshop könyvkiadással foglalkozó részlege), és akinek regényei már Magyarországon is megjelentek – bővebben lásd a keretes írásunkat.

A már említett négy hős egyben a játszható karaktereket is jelenti, akik mind saját háttértörténettel, saját képességekkel és saját motivációval bírnak. Ott van például a veterán birodalmi talpas, Konrad Vollen, aki bármeddig képes lenne elmenni, hogy megvédje országát, de említhetjük Elontirt, a kitagadott nemes elf varázslót is, aki azért akarja megállítani a Káosz erőit, hogy véget vethessen száműzetésének. A játék végső verziójában rajtuk kívül elérhető lesz még Bragi Axebiter, a törp harcos, és Elessa, az erdei elf íjász is, a béta során viszont csak az előbbi két karaktert tudtuk kipróbálni.

Azt is fontos megemlíteni, hogy bár a karakterek háttértörténete és motivációja különbözik, a játék során mindenkivel ugyanazt az utat járhatjuk végig, a béta keretein belül például Nuln városának csatornarendszerét tisztíthattuk meg Nurgle szektájától. Ha pedig megunjuk a főküldetéseket, további két játékmód is a rendelkezésünkre áll: az Expedition keretein belül a rengeteg felszerelésért cserébe egy hatalmas, véletlenszerűen generált pályát kell megtisztítanunk a Káosz mocskától, míg a Boss Rush sajnos nem volt elérhető a béta során, de a neve azért így is eléggé beszédes.

MESTERSÉGEM CÍMERE

A Warhammer: Chaosbane legnagyobb erősségét egyértelműen a karakterek jelentik, akik a béta alapján mind gyökeresen eltérő játékstílust képviselnek, így mindenki megtalálhatja köztük a számára legszimpatikusabb figurát. Konrad Vollen például egy tipikus tank: karddal és pajzzsal a kezében gázol át ellenfelei tengerén, a rá záporozó csapások egy részét gond nélkül blokkolja, mikor pedig ő sújt le valakire, támadásai sokszor elkábítják célpontját. Elontir ellenben egy kicsit törékenyebb alkat, aki jobban szeret távol maradni a csata sűrűjétől, és lassú, egyenletes kardcsapások helyett tűzgolyókkal és hatalmas villámokkal omlasztja hamuvá Nurgle betegséggel mételyezett szolgálóit.

A karakterek játékstílusa pedig a képességeikhez hasonlóan remekül el lett találva, így mindegy, kit választunk, a Warhammer: Chaosbane ugyanis mindegyik hőssel rendkívül szórakoztatóvá tud válni. Én például rövid időn belül azt vettem észre magamon, hogy Elontir lett a kedvencem, pedig az ehhez hasonló hack and slash címek esetében általában a Vollenre hajazó tankokkal szoktam játszani. Mégis, volt valami az elf ügyességet a nyers pusztítással keverő harcmodorában, ami megfogott, és nem is eresztett a béta végéig.

A játékban a négy karakter mellett helyet kapott még egy igen sokrétű képességrendszer is, mely

Anyunak igaza volt, amikor azt mondta, hogy egyem meg a spenótot. Máskülönben nem tudnék ekkorát csapni a baltámmal.

összesen több mint 180 mozdulattal gondoskodik arról, hogy mindig legyen valami újdonság, amit kipróbálhatunk. Alapvetően mindenkinek megvannak a maga saját aktív és passzív képességei, erre jönnek rá még a Collector's guild nevű céh által biztosított mozdulatok, valamint a különféle isteni kegyek. Ahogy lépjük a szinteket, úgy gyűlnek az újabb és újabb képességek és fejlődnek a már meglévők, de a készítők egy ötletes rendszerrel megoldották, hogy sose váljunk túlságosan erőssé, és így a kihívás is megmarad.

A játékban egyszerre kilenc képességet használhatunk, ezek viszont mind képességpontokba kerülnek. Jellemzően minél erősebb egy képesség, annál több pontba kerül az aktiválása is, és mivel a játék során végig limitált pontmennyiség áll rendelkezésünkre, ezért mindig mérlegelnünk kell, hogy mit szeretnénk bevetni, és miről mondunk le, nem tehetjük meg azt, hogy csak és kizárólag a legerősebb mozdulatainkkal felszerelkezve ereszkedünk alá Nuln csatornáiba.

HULLJON A FÉRGESE!

A Chaosbane másik erős pontja a karakterek jelenléte mellett maga a játék hangulata. Már a cikk elején is említettem, hogy a Warhammer univerzuma remekül passzol a hack and slash címekhez, és ez érződött is az egész béta során. Az egyes pályákon gyakorlatilag térdig gázolunk Nurgle híveinek tengerében, félelmetes csapásaink (vagy épp pusztító mágiánk) nyomán pedig szó szerint darabokra hullik mindenki, aki balga módon utunkba kerül.

Az ellenfelek változatosságára sem lehet panasz. Belőlük az ígéretek szerint több mint hetven szerepel majd a végső verzióban, azonban már a jelenlegi felhozatal is kimondottan meggyőzőre sikerült. Volt itt minden az egyszerű, emberi kultistáktól kezdve a Káosz szörnyein át egészen Nurgle kisebb és nagyobb démonjaiig. Külön említést érdemel a béta végén szereplő főellenfél, akinek a kinézetét valami félelmetes módon eltalálták, mintha csak most lépett volna le valamelyik Warhammer-seregkönyv borítójáról.

SÖTÉT ERŐK GYÜLEKEZNEK

Az eddigiek alapján igazából meglehetősen nehéz belekötni a Chaosbane-be, de ha mindenképp mondanom kéne valami negatívumot is a játékkal kapcsolatban, akkor talán az irányítást emelném

ki, amin mindenképp dolgozni kellene még egy kicsit. Karakterünk ugyanis hajlamos fennakadni egyes tereptárgyakban, valamint ellenséges modellekben, ami alapjáraton még nem annyira idegesítő, viszont a főellenfeleknél azért kellemetlen lehet, ha épp emiatt nem tud az ember kikerülni valami különösen erős támadást.

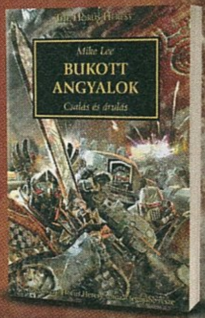
ELJÖN SIGMAR KORA?

Maga a Warhammer: Chaosbane viszont az eddigiek alapján a helyenként nehézkes irányítás ellenére is egy kifejezetten erős játéknak ígérkezik. A több mint 180-féle képesség és a jól eltalált karakterek garantálják a program mélységét és az újrajátszhatóságot, a rengeteg, nagy műgonddal megalkotott ellenség pedig hibátlanul adja vissza a Warhammer-hangulatot.

Ezek alapján a Chaosbane szinte kötelező vétel lehet azoknak, akik amúgy is rajonganak a Games Workshop grimdark világáért, de a hack and slash játékok kedvelőinek is érdemes lehet beruházni rá, hiszen az Eko Software alkotása a Warhammer-univerzum nyújtotta háttér nélkül is tökéletesen megállja a helyét az akció-szerepjátékok felhozatalában. Új Diablo jelenleg csak mobilra várható, (habár a pletykák szerint készül egy teljes értékű folytatás) így az űrt kiválóan kitöltheti ez az ígéretes produkció.

Vérengzés papíron is

Ahogy arra a cikkben is kitértünk, a Warhammer: Chaosbane sztoriját Mike Lee jegyzi, akinek a Black Library szerzőjeként már nem egy Warhammer-történetet köszönhetünk. Lee mind a Warhammer, mind a Warhammer 40K univerzumában alkotott, ráadásul történetei közül nem egy magyar nyelven is olvasható. A Bukott Angyalok című regénye 2018-ban jelent meg a Tuan gondozásában, míg a Dan Abnett közreműködésével írt Sötétpenge Malus-sorozat öt kötetét a Szukits kiadó hozta el. Ezeken felül pedig egy novelláját is olvashatjuk magyarul, ami az Az eretnekség történetei című antológiában jelent meg még 2017-ben, szintén a Tuannál.



PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Megérkezett a tavasz, vele együtt pedig az áprilisi és májusi megjelenések izgalmasabb darabjai is, melyek csak arra várnak, hogy az év lapszámaival együtt bezsákold valamelyiket. Ennek megfelelően idén is nagyszerű előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket is mellékeljük.

A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.

PC GURU ELŐFIZETÉS + FARMING SIMULATOR 19 (PC)

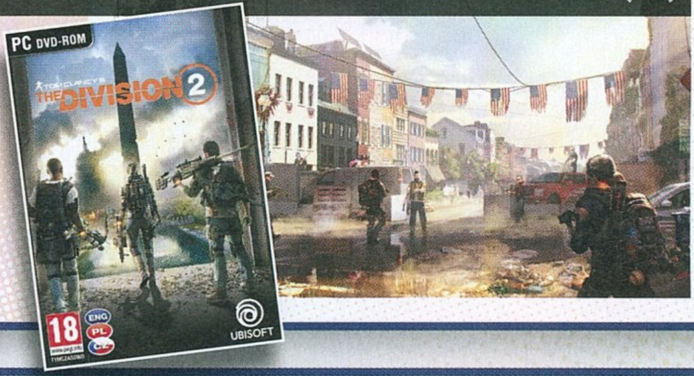
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

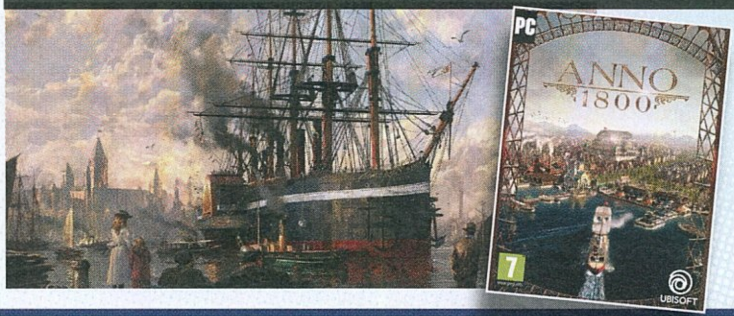
PC GURU ELŐFIZETÉS + TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**



PC GURU ELŐFIZETÉS + ANNO 1800 (PC)



FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

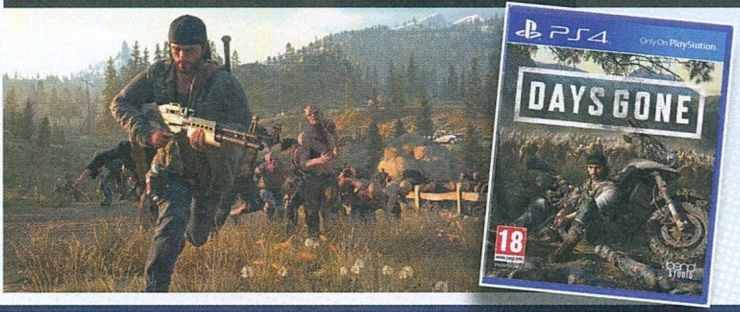
PC GURU ELŐFIZETÉS + MORTAL KOMBAT 11 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **29 990 FT**

Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + DAYS GONE (PS4)



FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **31 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + RAGE 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **31 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + KOLINK V8 BILLENTYŰZET

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + THUNDER X3 TM10 OPTIKAI EGÉR

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

ITT A VILÁGVÉGE, DE A SELFIE ÖRÖK

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

[ÍRTA BÖJTI]

MEGLEPŐEN SOKÁIG HÚZTA A THE DIVISION, LEGALÁBBIS A FOLYTATÁS MEGJELENÉSÉT ILLETŐEN, BÁR AZ ÚT MEGLEHETŐSEN RÖGÖSNEK BIZONYULT A MASSIVE ENTERTAINMENT TAGSÁGA SZÁMÁRA. 2016-OS MEGJELENÉSEKOR AZ ELSŐ EPIZÓD MÉG KICSIT FOGHÍJAS VOLT, AZTÁN A FOLTOZGATÁSSAL SIKERÜLT MEGTÖLTENI A LUKAKAT, HOGY VÉGÜL ELÉRKEZZEN AZ IDŐ A KÖVETKEZŐ EVOLÚCIÓS LÉPÉSRE. EZ LETT A DIVISION 2, VAGY CSAK EGY RESKINEZETT ÜGYNÖKMÓKA? A TESZT VÉGÉRE KIDERÜL.

ADATOK

KIADÓ **UBISOFT** – FEJLESZTŐ **MASSIVE ENTERTAINMENT**
MŰFAJ **AKCIÓ** MEGJELENÉS **2019.03.15.**
ÁR **UBI STORE-BÓL 60 EURÓ AZ ALAPKIADÁS, NAGYJÁBÓL 19 000 FORINT, KONZOLRA 21 990 FT.**

Bár tény, hogy megjelenésekor a Tom Clancy's The Division kicsit sem volt tökéletes, egy szavam nem lehet rá, mert nagyjából 30 órán át kimondottan jól szórakoztam vele, még a farmolgatás és monotonitás ellenére is. Ehhez persze kellett egy állandó, nagyszerű társ, akivel támogathattuk egymást a bajban, de összességében maga a játékmenet, a fedezékrendszeres harc és a setting bizonyult annyira érdekesnek/kidolgozottnak/izgalmasnak, hogy ne hagyjam abba, csak az endgame elérésekor. Hogy onnantól mennyire vált frusztrálóvá és kidolgozatlanná a játékmenet, az már egy egészen más történet, de egyrészt úgy gondolom, hogy ha egy játék 20 óránál többet vagy éppen a megszokottnál nagyobb élményt nyújt, akkor már megérte, másrészt pedig az első év végére és azt követően sikerült annyit és úgy változtatni a felépítésen, a befejezés utáni extra tartalmakon, hogy nemcsak az új beugróknak, de a veteránoknak is érdemes volt visszatérniük a havas, fagyos New Yorkba.

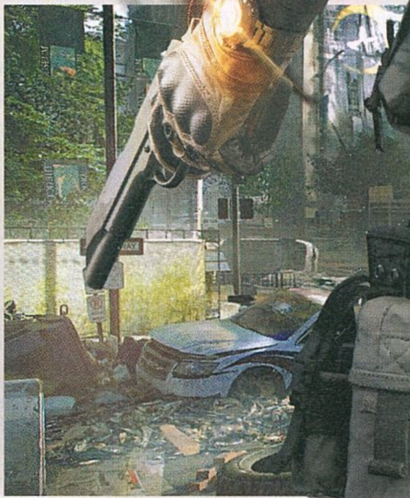
Egyébként már maga a felütés is kimondottan telitalálat. Hogy mi történik, ha egy speciális vírusnak hála összeomlik a rendszer, megszűnik minden, egyébként alapnak tartott, megszokott ellátás és kommunikáció. Hogy mi van akkor, ha az emberek egy részén az állatias ösztönök uralkodnak el a túlélési vágy miatt, és mi vagy ki védi meg ilyenkor az átlagembereket, akik képtelenek a hatékony önvédelemre? Erre a célra tökéletesen megfelel a Division, avagy a különleges ügynökök serege, akik a megadott jelzésre aktiválódva a rend vagy a káosz oldalán lépnek be az utcákon alapfokú forrásokért zajló harcba. A kérdés az, kié lesz a győzelem, kié a hatalom, ha pedig már megvan, mit kezd vele? Mert az ugye egyértelmű, hogy aki egy megtizedelt/megfelezett populáción belül erőszakkal építi ki a saját rezsimet, aztán terrorral tartja azt meg, így sokakat a halálba küldve, az előbb vagy utóbb saját magát is elpusztítja, a saját seregét is lassan megtisztogatja, míg a végén senki nem marad. Persze mindig van olyan, aki képes bármit beáldozni azért, hogy kiélvezhesse azt, ahogy mások felett basáskodhat, de soha, senki ne felejtse el, hogy ez nem lehet cél, az erőszak pedig soha nem lehet megoldás, mert az nem egyenlő az önvédelemmel.

De félre a moralizálással, pláne, hogy csak a The Division felszínét kapirgáljuk, sokkal összetettebb problémák vannak a mélyben, amik az anyagiakkal és elidegenedéssel is összefüggnek, azonban azt nem árt tudni, hogy ha itt a vég, akkor is rendelkezésre áll néhány magasan képzett ügynök, aki aztán ilyen vagy olyan okból, de remélhetőleg az átlagemberek oldalára áll. Ilyen a második rész ubisoftosan jellegtelen hőse, akinél ugyan a játékos nemet és kinézetet választ, lényeges háttere nincs a karakternek. Annyit tudunk meg róla, ami az intró során zajlik le, avagy a rendszer elnémul, a kapcsolat megszakad, de előbb még vészhívás érkezik a fővárosból. Ahogyan azt már rég megtudtuk, Washington a cél, ahol ugyanúgy gond van, ugyanúgy bandák uralják az utcákat – őrültek, szadisták, bűnözők és militáns szervezetek, mind-mind veszélyt jelentve a túlélő polgárokra, a rend megmaradt védelmezőire. Mi pedig itt kapcsolódunk be az újabb, talán soha véget nem érő háborúba.

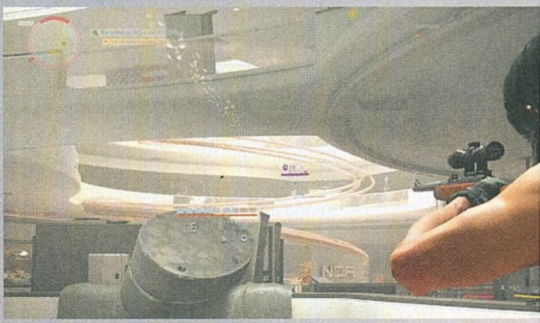
Javítgatták, csiszolgatták, alaposan megtöltötték endgame-tartalommal. Remek, bár emellett sem kifejezetten folytatás.

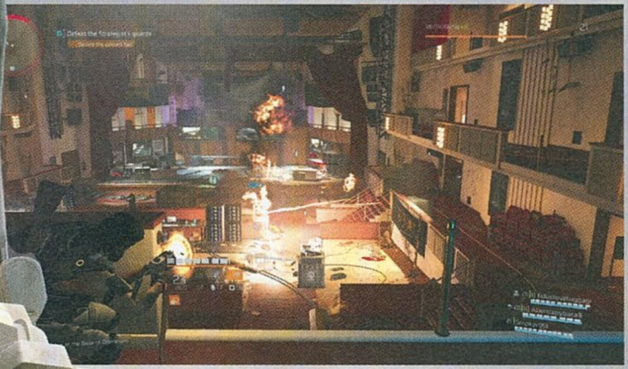
ISMERETLEN ISMERŐS

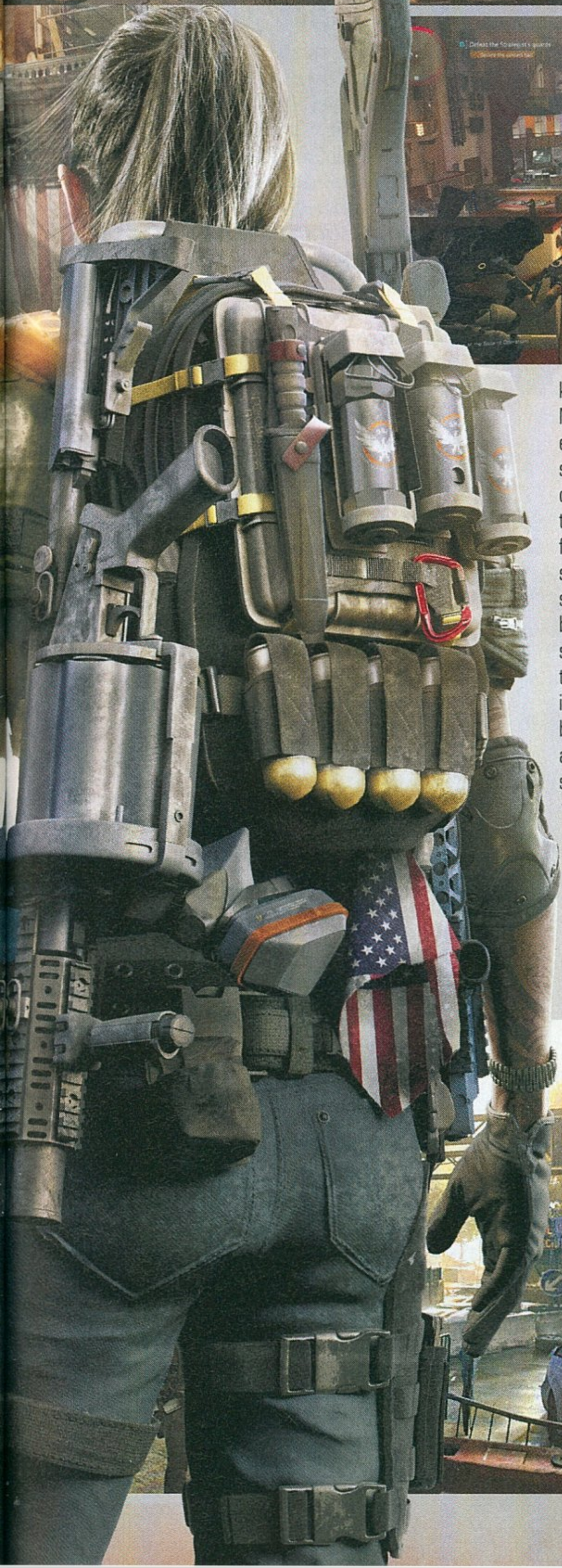
Ha valaki játszott az első résszel, hatalmas meglepetések nem érhetik. Nyitányként elverekedjük magunkat a Fehér Házig, ahol az ellenállás legfőbb bázisa még mindig áll, majd ügynökként azon leszünk, hogy Washington különböző kerületeit felszabadítsuk. Ez annyit tesz, hogy az utcákon kisebb feladatokat oldunk meg (területkontroll, propaganda leállítása, szállítási útvonalak elfoglalása, eszközök begyűjtése, ártatlanok megóvása, később fejvadászat), mellékküldetéseket hajtunk végre, ha pedig kellőképpen felfejlődtünk, nekiállunk a terület legfőbb



A The Division 2 sokszor olyan eszméltelen látványos és hangulatos jeleneteket produkál, mintha egy kiemelkedő akciófilmet néznénk. Csak éppen mi irányítjuk.







küldetésének, ami a sztorit is továbbmozdítja. Mindenért jár az XP, meg persze a loot – elvégre ez egy looter shooter. Tehát a külső nézetes akció során, ami erősen épít a fedezékrendszerre, kisebb csapatokat, akár egész seregeket likvidálunk, utána tapasztalati pont üti a markunkat, meg egy csomó fegyver és felszerelés, amik aztán a fejlettségi szintünknek megfelelően egyre jobbak, színkód szerint képviselve a minőséget. Az ügynökök különböző képességekkel gazdálkodhatnak, valaki lehet support, tank (szó szerint golyófogó), igazi terminátor, sőt a különféle skillek (drón, sentry és a többi) is több ágon fejleszthetők. Így aztán egy négyfős brigád egészen különleges mixet is jelenthet, ezzel alapjában változtatva meg a harcstílust, aminél szintén sokat számít, hogy ki milyen fegyvereket visz magával, milyen modokat és ruhaszetteket használ, avagy milyen buffokat sikerült összehozni. Nagyobb sebzés, gyorsabb regenerálódás, páncéltöltődés a társaknak, kisebb bombázás az ellenfelekre – a lehetőségek száma, ha nem is végtelen, de erősen függ az összetételtől és a harci stílustól. Ráadásul érdemes mindent kipróbálni, mert jómagam a mesterlövészkedésért ugyan nem

vagyok oda, a szűkebb zárt tereken kívül egyértelműen az vált be, amikor egy gyorsabb és hatásosabb géppisztoly/géppuska mellé valami sniper fegyvert választottam, amivel aztán megfelelően tudtam támogatni a kollégákat.

Közben vannak biztonságos menedékek, ahol elérhetővé válnak a közelben rejlő feladatok, gyűjtenivalók, kisebb bázisokat fejleszthetünk ellátmánnyal, emberek begyűjtésével, újabb és újabb lehetőségeket kapunk arra, hogy élhetőbb környezetbe juttassuk el a túlélőket, emellett pedig haladunk a végcél felé. A szintkülönbségek kiegyenlítése vegyes csapatösszetétel mellett eléggé korrekt, a hard mód viszont keményen izzasztó, miközben a mesterséges intelligencia olyan, hogy nagyon nem szereti, ha a környéken ólálkodunk és sunnyogunk, mert ha az ellenséges erők észrevesznek minket, akkor bizony addig nem nyugszanak, míg be nem kerítenek, át nem küldenek a másvilágra. A recept ilyen téren a megszokott, a rage-elő mobok rohamozva gyilkolnák le mindenkit, akit érnek, a háttérből a mesterlövészek nehezítik a tisztogatást, az ügynökök számunkra is ismerős skilleket vetnek be, míg a nagydarab harcosok mennek, mint a gép, és gránátvetővel, gépágyúval, lángszóróval, esetleg kétkezes, hatalmas kalapáccsal tesznek azért, hogy ne legyen túl jó a közérzetünk. Vannak helyek, ahol nincs újraszületés, egyébként pedig végtelenszer lehet próbálkozni, egymást újraélesztgetve menthető a helyzet, pláne, ha kivár mindenki, és a betöltődő képességeket a megfelelő pillanatban, összedolgozva nyomják be. Ilyen szempontból nem árt a taktika, a türelem, pláne, hogy ahány ház, annyi szokás, és igaz ez a planetáriumra, az erődökre, a tévéstúdióra, netán a metróállomásra is, amiknél bár a hullámok megjelenése egy sémát követ, a harcok mindig más módon zajlanak – függően a csapattól és a rendelkezésre álló felszereléstől is. Ilyen szempontból tehát nagy meglepetések

nincsenek, a recept a régi, csak a setting más, elvégre nagyjából fél évvel későbbi időpont immáron kellemesebb időjárást, sokszor napsütést, zöldellő növényzetet és rengeteg vadállatot jelent, miközben maga Washington is sokkal változatosabb, szebb és élettel telibb, mint New York volt. Lezuhant repülőgép, hatalmas terek, múzeumok, kertvárosi rész – „a változatosság gyönyörködtet" címszóval egy jóval színesebb összképet kapunk, bár őszintén, az első résznél sem az volt a gond, hogy a helyszín miatt unatkoztunk.

ITT A VÉGE, OTT A MULTI

Merthogy a fagyos New York kiváló hely volt a túlélésre, még a kőkemény butítás ellenére is (igen, a szokásos downgrade ott is befigyelt), az már más kérdés, hogy indulása után a játék ezer sebből vérzett, kezdve a lootrendszertől a fejlesztéseken át egészen az endgame-ig, amik közül egyik sem volt olyan, hogy aki maradni szeretett volna, az tényleg élvezze a nagyváros vendégszeretetét. Nos, ami aztán később javítva lett, az lényegében tanulópénz volt a fejlesztőknek, így másodszor már nem sikerült elkövetni ugyanazt a hibát. A kezdetektől elég jó és hasznos a lootrendszer, a fejlesztésnek a modnak van értelme, bár a crafting lényegében teljesen felesleges, hacsak nem megyünk rá már a legelején direktben a bázisfejlesztésre, ami sikeres teljesítés után tervrajzokkal jár. Ha elérünk a sztori végére, ami jelenleg a 30-as szintet is jelenti, akkor bekerül a képbe a specializáció (egy extra fegyverrel, új képességfával), a Gear level (összérték a cuccaink alapján), miközben a Black Tusk seregei és az újrajátszható missziók nyújtják az extra játékidőt. De jön majd még új opció, nyolcfős játékmód, három kiegészítő, és mindez csak az első évet jelenti, illetve nem került szóba a Dark Zone, valamint a direkt PvP-re tervezett Conflict.

Szemfüleseknek feltűnhetett, hogy külön van a PvP és a Dark Zone – bizony, utóbbi is kellemes tutoriallal hajítja a játékosokat a szabályoktól mentes sötét zónákba, amelyekből több is van, ismét helikopteres kimentéssel, megvadult játékos ügynökökkel, azonban nem annyira szigorú feltételekkel. A gépi ellenfelek legyilkolásán, a lootoláson túl ugyanis ismét mindenki szabadon garázdálkodhat a fallal körülvett zónában, de ha ráló̋sz valakire, azt nem sebzed, így nem kell félni attól, hogy aki a lővonalba térve megsebesül, azzal egyből ádáz harcot kell vívni a túlélésért. Ha azonban úgy tartja kedved, egyetlen gombnyomással válhatsz zsivánnyá, innentől pedig sebzed is a többi ügynököt, továbbá éppen csak nem egy hatalmas felkiáltójel kerül a fejed fölé, ezzel is jelezve azt, hogy a levadászásodért fejpénz jár. Persze, még mindig vannak, akik úgy gondolják, megéri a kockázatot – hármas csapatunkat például egy német páros közel hatszor próbálta legyőzni, függetlenül attól, volt-e nálunk loot vagy sem, és hiába lőttük őket szitává, újra és újra megkerestek minket, ami egy idő után azért baromi unalmassá vált. A tárgyak kimenekítésekor a legjobb móka a játékosok megtámadása, hiszen ilyenkor, a kopter érkezésekor a gépi ellenfelek is támadják a kimenekítési pontot, az meg természetesen jólesik az egyébként is stresszes ügynöknek, ha a rohamozó bandákkal küzdve még a zsiványok is hátba támadják a könnyű loot reményében. Más kérdés, hogy ilyenkor a legjobb győzedelmeskedni.

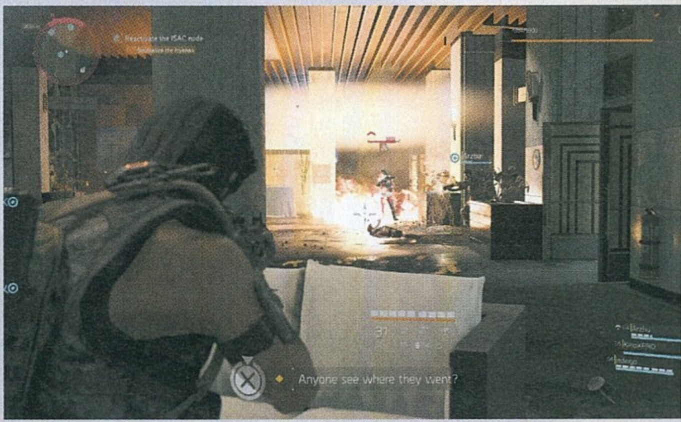
De ott tartottunk, hogy van kifejezetten PvP-re szánt opció, ez pedig a Conflict, amin belül jelenleg a hagyományos

A GURUK MEGMONDJÁK

GEBBBE A VETERÁN ÜGYNÖKÖKNEK EZ IS TETSZENI FOG

Megmondom őszintén, hogy amikor az első, a játékmenetet bemutató videókat láttam, nem vártam sokat a The Division 2. részétől. Ahogy viszont egyre többet mutattak, arra jutottam, hogy mégis tetszik a dolog. Nagyon formabontóan nem tér el a New Yorkban tapasztalt élményektől, de valamiért mégis azt éreztem, hogy nekem ez továbbra is kell. Nem bántam meg, hogy ismét belevágtam az ügynökéletbe, mert a fegyverkezelés továbbra is impozáns, nagyon ötletesek az előhívható kütyük, és a város is elképesztően részletes. Olyan játékkal nem találkoztam mostanában, ahol egy múzeumban járva végigolvastam az összes kiállított plakátot, mert egyszerűen magával ragadott a kidolgozottság. A Division 2 bizony ilyen, és emellett képes kimozdítani a sniperlét statikus csapdájából is, mert néhol őrült futkorászásra késztet a küldetés sikeressége érdekében. Az tény, hogy a kasszákhoz inkább azok álltak sorba, akik az előzőt is kedvelték, de szerintem célzottan nekik is készült. Nálam ismét betalált!

Jó, a második résznek otthont nyújtó Washington változatosabb, színesebb, sokkal élőbb, de... így hogy fogunk hógolyózni?!



egymás elleni gyilok és a területfoglalás választható, 4v4 felállásban. Kifejezetten jó móka ez is, itt mindenki kiélheti magát, meg a gyilkos ösztöneit, és itt jön ki leginkább, mennyire jó a csapat, mennyire használja jól mindenki a képességeit. Jelentem: klánunk csak győzelmet aratott, többször, több csapat ellen sem szenvedtünk vereséget, sőt Dominationben nem egyszer előfordult, hogy mindhárom pont a miénk volt – a kommunikáció és az összeszokott banda nagyon sokat jelent, persze idegenekkel is érvényesülhet az ember. Érdekesség, hogy külön fejlődés van a Conflict és a Dark Zone esetében is, sőt utóbbinál extra skilleket is bevethetünk.

KIFORROTTABB

De hogy mindez mennyire jó? Nos, ha jó, akkor nagyon jó. A The Division 2 az a játék, amivel egyedül is el lehet lenni, de igazán csapatban élvezetes, pláne ismerősökkel, kommunikálva, néha ökörködve (maradtak az emote-ok, így a legnagyobb harcok között akár kő-papír-ollózni vagy selfie-zni is lehet – ez még a világvége esetén sem megy ki a divatból). Máskülönben sokkal hamarabb válik monotonná. Mert bizony ismét előfordulhat, hogy előbb-utóbb elunjuk az egy kaptafa küldetéseket, az átlagos sztorit (aminél még a talált felvételek is izgalmasabbak és jobban megmutatják a túlélők embertelenségét), a zárt helyszínek ismerős kialakítását, a hordákban érkező, más-más szintű, olykor nevesített, de lényegében ugyanolyan ellenfeleket. Napi néhány órával viszont nagyon sokáig kitart már az alapjáték is, indításként 30-40 órát lazán bele lehet pakolni, ami aztán a sokszorosa lesz az újabb tartalmakkal, az endgame-mel.

Ami rontja még az összképet, az a bugok és glitchek sora, amik nélkül nincs Ubi játék. Volt, hogy az arcom tűnt el, volt, hogy rendre hiába pakoltam ki a turretemet, újra és újra semmivé vált, az ellenfelek is ide-oda teleportálnak, én viszont ezt a képességet rengetegszer nem tudtam használni, hiába akartam valakinek besegíteni, aki egy messzi ponton harcolt – pedig a rendszer felajánlotta a lehetőséget, csak éppen hiába nyomkodtam a gombot. De az sem egy öröm, amikor szintén másoknak besegítve fél percet tölt be a játék, amíg mindenki meghal, vagy amikor ott állok a misszió helyszínén, más játékába becsatlakozom, majd a világában a térkép túlsó felén ébredek, teljesen logikátlan és megmagyarázhatatlan módon. Szóval vannak bajok, a beragadó missziókról pedig még nem is beszéltem. Egyébként a becsatlakozás jól működik, legalábbis nálam nem volt gond, simán találtam társakat, és ha akartam akár felfedezésben, akár misszióban, akár PvP-ben gond nélkül ott voltam.

Ami a legnagyobb problémám, hogy azért ez tényleg nem egy The Division 2. Más a környezet (és ez a legnagyobb eltérés), amúgy viszont egy tökéletesítgetett, csiszolgatott The Division, aminek igazából 2016-ban kellett volna megjelennie. A zenék akkor is jók voltak, de most változatosabbak, néha gitárral, mindig alkalmazkodva a helyzethez; a fejlődés akkor sem volt rossz, de most sokkal kiforrottabb, ahogy a tartalom is; a lehetőségek terén lényegében mindent megkapunk, ami számít, a tervek pedig kifejezetten biztatók – de nem érezzük úgy, hogy bármi is igazi újdonság volna. Egy remek csapatjáték, ami hosszú időre elég, baromi látványos és stílusos, sokszor élvezetes, de csak egy polírozott első rész, új nagyvárosban. Mármint ha azt vesszük, ezzel sincs nagy gond, elvégre az élmény ott van, csak ha már felkerült a cím mögé az a fránya 2-es számozás, akkor tényleg folytatás legyen, ne csak egy kibővített változat.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Egy fejlesztgetett, immáron tökéletesebb Tom Clancy's The Division, ami új városban ugyan, de a megszokott receptet kínálja. A játékmenet a régi, néhol monoton, sokszor ismerős, de jó csapattal baromi élvezetes és izgalmas, így napi néhány órára nehéz neki ellenállni.

TÁLALÁS: **89%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

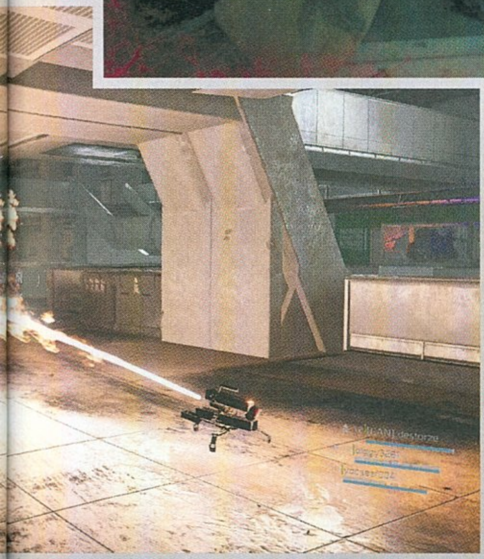
PRO

Kifejezetten jó dizájn, továbbá is szuper harcrendszer, előbb és változatosabb, színesebb nagyváros rengeteg elfoglaltsággal, sok játékmód, korrekt szintezés és lootrendszer, menő cuccok, szuper zenék, izzasztó kihívás, jó multi, endgame.

KONTRA

Lényegében nem folytatás, nincsenek benne hatalmas újdonságok, ráadásul hibából is bőven jutott. Néha monotonná tud válni.

83%



ÉLETBEN MARADT, DE MINEK?

LEFT ALIVE™

[ÍRTA **ALICEWAKE**]

A Left Alive kétségkívül ígéretes, mint koncepció, nem kispályás alkotók dolgoztak az alapvetően lopakodásra és akcióra épülő címen, ami PC-re és PS4-re jelent meg. Persze felmerül a kérdés, hogy képes-e a Square Enix játéka megállni, mondjuk, a műfaji etalonnak számító Metal Gear-széria mellett. Mert a terv nyilván ez volt.

ADATOK

KIADÓ **SQUARE ENIX** – FEJLESZTŐ **ILINX** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.03.05.** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 18 900 FT., PS STORE-BÓL IS HASONLÓ ÁRON VAN.**

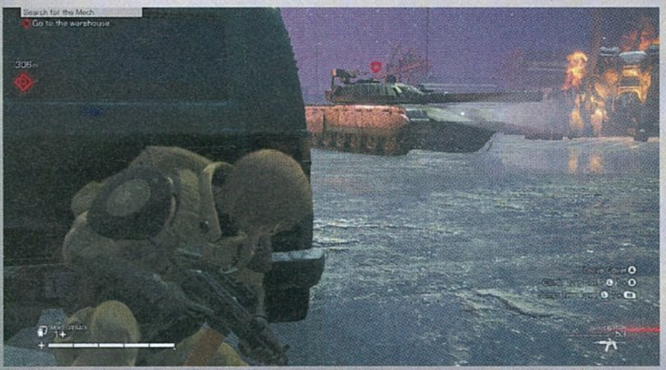
A játék azonban nem váltja be a hozzá fűzött reményeket. Nem azért, mert csak simán nem tetszik, vagy mert műfaji összeférhetetlenség van köztünk, vagy esetleg azért, mert nem volt hajlandó 5 fps fölött teljesíteni egy ajánlott gépigényt messze meghaladó Alienware-en. Oké. PS4-en technikailag játszható, ha különösebben nem zavar a masszív képfrissítési ingadozás. Egyébként meg de. Zavar. Hogy úgy néz ki az egész, mint az MGS4, csak azóta eltelt tizenegy év, de még így sem sikerült rendesen optimalizálni. Ezen alapvetően amúgy nem vagyunk meglepődve, a játék premierje sem volt biztató, az viszont meglepő, hogy ilyen erőforrásokkal és tapasztalattal tényleg ezt sikerült összehozni. A játék általános kritikai és felhasználói megítélése kivételesen egyezik. Legalábbis Steamen teljes az egyetértés: mindenki szerint nagyon rossz. Már aki tudott vele játszani. Egyes konfigurációkra külön allergiás a szoftver (GTX980M, 8GB), de PlayStationön sem egy élmény. Ott viszont az is fel fog tűnni, hogy nemcsak a technikai kivitelezés, de minden más is igen gyenge. A megjelenés előtt a játékot sem streamelni, sem más módon megosztani nem lehetett az embargó miatt, majd egyes platformok már a megjelenés napján leértékelték, úgy laza ötven százalékkal. Erős kezdés.

MI A BAJ A JÁTÉKKAL? – ESETTANULMÁNY

Nagyjából minden. Nehéz feldolgozni, hogy olyan neves fejlesztők, akik az Armored Core-, a Ghost in the Shell-, a Mobile Suit Gundam- és Xenoblade Chronicles-játékokon dolgoztak (vagy akár a Kojima Productions karaktertervezője) egy ponton nem szóltak közbe, hogy gyerekek, ez így nem lesz jó. Meg úgy egyáltalán, milyen évet írunk? Ezzel a termékkel élő ember nem játszott azelőtt, hogy kiadták volna, de sanszos, hogy még csak végig sem gondolta soha senki, mondjuk az irányítást vagy az animációkat. A régi vonalvezetés azért nem így működik.

Ismerősek a Left Alive karakterei? Nem véletlen, a hősöket ugyanis a Metal Gear-játékok kapcsán már jól ismert Sinkava Jodzsi tervezte.

Van egy olyan dolog, hogy pályatervezés. Az itt nem nagyon sikerült. Pontosabban az sem. Kapunk egy rakás indokolatlanul nagy és kevéssé strukturált teret, ami aztán annyit tud, hogy sokat kell menni előre. A pályákon ugye nem árt, ha vannak hasznos holmik – itt nem nagyon vannak; van fedezék, ha már ebben a műfajban mozgunk – de ezek itt nagyjából mit sem érnek; van ellenség, akik a) viszonylag konzisztens viselkedést mutatnak, b) van reális esély a likvidálásukra. Ebből egyik sem jött össze maradéktalanul. Egyrészt az illem úgy kívánná meg, hogy készséggel haljunk bele egy, de legalább kettő tiszta fejlövébe, esetleg adjuk valami jelét, hogy nem kifejezetten esett jól a dolog. Vagy valami, ami arra utal, hogy mégsem egy gumikacsát vágtunk hozzá a szomszéd kisfiúhoz. Bár az is tud fájni, na. Jó, van védőfelszerelésük, mert mégiscsak a jövőben vagyunk. De akkor mi miért egy szál gatyában próbálunk túlélni? (Ezt is meg lehet mondjuk magyarázni, de illene arra is gondolni, mi van, ha a kilövik alólunk a Wanzert. Mert ugye ez az alapsztori.) Másrészt a tökéletesen ugyanolyan megjelenésű AI teljesen random képességekkel bír, ami szintén elég otromba megoldás. Ahogy az is, hogy az eleve ritkás fedezékek mögött úgy lőnek rommá, mintha a betonfal



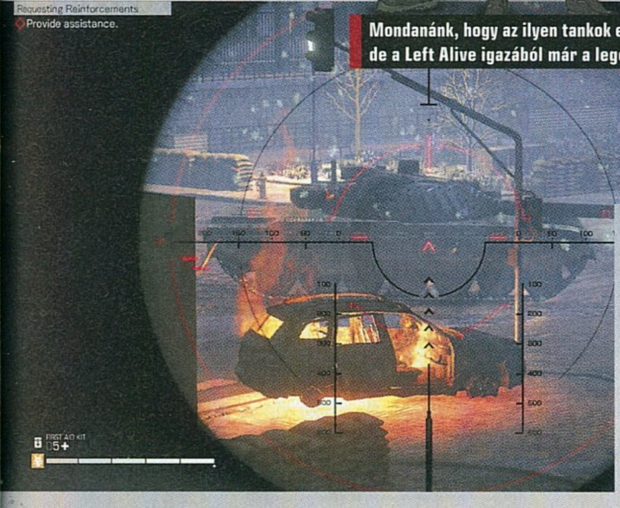
Havazás vagy gólyózápor? Egyre megy, ezeken a zimankós tájakon tulajdonképpen ez is, az is mindennaposnak mondható.

átlátszó zuhanyfüggönyből lenne. Mi meg körülbelül egy vizipisztoly képességeivel rendelkező fegyverrel szerencsétlenkedünk. (Lásd előbbi pont.)

A túlerő állandó, az eszközhiány indokolatlan, az eszközök előállítása nehézkes, a fedezék ugye nem életbiztosítás, az AI meg annyira idióta tud lenni, hogy az se tűnne fel, ha odasétálnánk és kilakkoznánk a lábkörmét. Kivéve, amikor olyan fajták, hogy hátul is van szemük és egy lövés után az egész garmoniai haderő a nyakunkba szakad, hogy utána másfél (!) lövéssel kiiktassanak. A legkönnyebb fokozaton. Az irányítás emellett nehézkes és darabos, a gombkiosztás minden, csak nem kézenfekvő, a könnyű fokozat utáni opcióknak meg semmi értelmük, mert így is nagyon nehéz és kiegyensúlyozatlan a játék. Hogy lehet már a tutorial alatt nyolcszor meghalni? Egyébként nagyon könnyen, és nem azért, mert különösen tehetségtelen kislány vagyok. A játék ilyen értelemben egyszerűen szabotálja saját magát. Esélyünk sincs. Jó. Meg lehet találni azt az egy, nagyon megfontolt, nagyon lassú ultimate útvonalat és módszert, amivel valamit lehet haladni, de mentési pont alig akad, úgyhogy fokozottan kellemetlen, ha elhalálozunk. Ez így sajnos nagyon nem Metal Gear, és nem is Splinter Cell. Pedig biztos nagyon szerették volna, de ez nem így működik.

MAGA OLYAN ISMERŐS NEKEM

A sztori nagyon ígéretes, noha kifejezetten egyszerű, pedig lenne benne fantázia, a zene viszont tényleg jó. A szinkron kevésbé. 2127, egy alternatív jövő, fiktív posztszovjet térség. Garmonia hadereje támadást indít Ruthenia ellen és okkupálja a határ menti Novo Slavát. A haderő modern gépekkel és rendszerekkel felszerelt, mindkét fél hatalmas és erős harci gépeket vet be, amelyeket mellesleg mi is irányíthatunk a játék során. Körülbelül három percig izgalmas a ritkán átélt, kivételesen nálunk összpontosuló aránytalan túlerő, amit a Wanzerek biztosítanak. Garantáltan nem stabil 30 fps mellett. Mindegy. A fő történetszál mérsékelt motivációt jelent, a mellékküldetések még annál is kevesebbet. Mentési lehetőség alig van, a pályák rosszul szerkesztettek, az ellenfél indokolatlanul erős és megdöbbentően precíz, a haladás pedig nagyon lassú. És még megjelenésre is ósdi. A lopakodás fárasztó és gyakran haszontalan, nyílt konfrontáció esetén alig van reális esély a túlélésre, a csapdák suták, az eszközök pedig közel hatástalanok, cserébe macerás összerakni őket. A három karakter közül kettő pedig nagyon ismerős. Mikhail Alexandrovics Shuvalov, a Ruthéniai Védelmi Erők Wanzer-pilótája pont úgy néz ki, mint Leon S. Kennedy a Resident Evil 4-ben (grafikai minőségben is, pedig az 2005), csak nem kék a szeme, a veterán Leonyid Fjodorvics Osterman pedig közeli rokonságban állhat Geralttal, de ez nagyon részletkérdés. Ja, és ott van még Olga Sergevna Kalinyina is, aki már nem csak egy alteregó, és elvileg szintén van története, viszont az pont senkit nem fog érdekelni.



Mondanánk, hogy az ilyen tankok ellen már fel kell kötni a gatyát, de a Left Alive igazából már a legelején felmossa veled a padlót.

ÉRTÉKELÉS

A Left Alive koncepciója kifejezetten izgalmas. A Metal Gear-stílusú, katonai-túlélő kombináció egy fiktív jövőben és térségben, posztszovjet set-uppal és az első perctől feltűnően jó zenével nagyon ígéretes. De a technikai megvalósítás gyatra, a grafika ósdi, a játékmenet pedig kiborítóan kiegyensúlyozatlan.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **10%**

PRO

Alapvetően jó koncepció és keret, figyelemreméltó hanghatások és zene.

KONTRA

Szörnyű technikai és játékmechanikai kivitelezés. Irritálóan kiegyensúlyozatlan, egysíkú és kellemetlenül lassan lehet játszani.

36%

KÁR VOLT ÉLETBEN HAGYNI

Feldolgozhatatlan, hogy a Square Enix miért csinálja ezt. Chrono Trigger. Final Fantasy. Meg ilyenek. A Left Alive viszont kínosan félreértette a műfajt és a nosztalgiát, pedig láttunk már olyat, hogy az old school játékmenet működik (lásd: Resident Evil 2 remake-je), de nem így. Pedig előszeretettel vettek kölcsön eztazt olyan klasszikusoktól, amelyekkel a játékot sajnos véletlenül sem lehet egy lapon emlegetni. A Left Alive eklatáns példája a nagyjából minden szempontból elhibázott, technikailag ostobán és pofátlanul, hanyagul kivitelezett produktumnak. Ha hajlandó lennék egészen a végéig szenvedni vele, kitűnő esettanulmányt lehetne írni arról, hogy mit és hogy nem szabad csinálni, ha valaki klasszikus stílusú játékot óhajt fejleszteni. De hogy ezt pont a Square-nek kell magyarázni? Az első tíz perc után még megfordult a fejemben, hogy talán én értek félre valamit, de már az első négy négyzetméteren kiborít a játék átgondolatlansága, kiszámíthatatlansága és aránytalansága, a fizika pedig egyszerűen nevetséges.

Mondom ezt úgy, hogy a műfajt külön szeretem, a posztszovjet set-up pedig az egyik leghálásabb és leggazdagabban kiaknázható vizuális és történeti keret, mellesleg személyes favorit. De az sajnos semmire sem elég, hogy a borító úgy néz ki, mint a Metal Gearé.

Tourist BUS SIMULATOR

TILITOLI HÁROM TENGELYEN

[IRTA TRAU] **Bár az elmúlt egy évben meghitt kapcsolatba kerültem az autóbusz-szimulátorokkal, sőt Norvégiában buszsofőrként dolgozó (persze magyar) volt kollégám fedélzeti kamerás videóit is elkezdtem nézegetni, most valami bizonyossá vált: a büdös életbe' nem leszek „igaziból" nagyvasvolán-tekergető. Ehhez az Aerosoft jól csengő cégére alatt megjelent Tourist Bus Simulator kellett, illetve a játékkal eltöltött sok-sok meghitt, párbeszéddel teli óra. Én anyáztam, gamer PC-m meg csendesen röhögött rajtam...**

ADATOK

KIADÓ **AEROSOFT** – FEJLESZTŐ **TML-STUDIOS, PEDEPE** – MŰFAJ **SZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2018.12.06.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9500 FORINT.**

Nagyon, igazán nagyon közel álltam ahhoz, hogy huszonsok éves újságírói pályám során először visszadobjak egy melót. Tényleg agyph@szt kaptam a Tourist Bus Simulator (a továbbiakban TBS, úgyis mint Te Büdös Selejthalmaz) első két óráját követően. De most őszintén: mikor tűnt jó ötletnek apró üdülőfalvak spagettivékonyságú utcáira ráengedni a 13,2 méteres MAN Lion' Coach C három tengelyes turistabuszokat? Oké, ebben azért nekem is volt némi részem, hiszen nézte a nyavalya, hogy a választható két alapjármű (a kéttengelyes sima Coach és a Coach C) között mi a különbség? Firkász vagyok, amiben több a karakter, az biztosan jobb is. Nem jobb. Hosszabb. És ez most itt nem volt jobb... Node, miért nem adtam vissza Böjtinek az egészet? Mert valami egész perverz módon végül is egészen kinyílt a játék – kisebb-nagyobb hiányosságokkal azért gazdagon tűzdelve. Igyekszem ezeket sem elhallgatni.

Stanley csak ült a monitor előtt, amikor tudatosult benne, hogy már egy órája nem kapott utasításokat, ezért elment buszt vezetni.

Szóval van itt egy, a spanyolországi Fuerteventura szigetére helyezett Fernbus Simulator, még 2016-ból – mert bizony őt köszönthetjük új köntösben. Mondjuk, aki azt szerette, az a TBS-szel is baráti viszonyba kerül. Én maradok annál a hitetlenkedéssel vegyes ámulatnál, melyet a program folyamatosan, de legalább kitartóan elém vetett „érdekességekkel" tart fenn.

ERŐS KEZDET

Mellékszál, de már az intro is megkapott: egy Boeing 777-es méretű döggel érkezünk az apró szigetnyi, egyik végén meredek és magas heggyel, a másikon egy kikötővel és az ott horgonyzó óceánjáró kirándulóhajóval lezárt, zsebkendőnyi pályára. A gép egy pillanat alatt megáll: gumifüst, fékszárnyak, sugárfék – bármi nélkül. Ekkor már éreztem, hogy a fizikával lesznek még gondok. Oké, startolunk, egy irgalmatlanul mocskos Range Rover vár ránk, mint cégautó. Elindulok – és felsírok. Ember, ez nektek FIZIKA?! A lehető legnehezebb fokozattal kezdtem neki, de nem is emlékszem, mikor vezettem utoljára sima Coachcsal kezdjetek, ne a C-ssel, erősen ajánlom), elautóztam érte a kikötőbe, és elindultam hazafelé. Hát, érdekes volt. A játék nagy része a volán mögött telik majd, éppen ezért érdemes megjegyezni, hogy a buszok irányítása, hát, sajátos. Olyan, mintha egy borulékony, magas gokartot vezetnél. Billentyűzettel teljesen használhatatlan a dolog, kormánnyal határeset, kontrollerrel meg nem próbáltam. A motorhang szinte teljesen hiányzik, ez fura volt. Viszont a zene, az zene! Ezen felsír-

A TML-Studios emberei veterán buszszimulátor-fejlesztők. 2014 óta rendszeresen előrukkolnak valamivel, most éppen a turistabuszok kerültek célkeresztbe.

törhetetlen autót... Nos, most ezt tettem. Semmi következménye nincs a padlógázas triplaszaltóknak, a full frontálóknak: a hangeffekt olyan, mint mikor rácsapsz tenyérrel egy motorháztetőre és/vagy leesik egy üveg vizespohár a konyha járólapjára. Ja, semmi rendőrségi ügy, büntetőpontok, pénzlevonás – semmi. KRESZ-táblák? Kötelező haladási irány? Sebességkorlátozások? Kit érdekel?

Az első döbbenetet legyűrve a kellőképpen lepattant irodámban vettem egy használt buszt (a rövid, tam – és imádtam. Ez az egyetlen része a TBS-nek, aminek sikerült markáns hangulatot teremtenie. Elég gáz, ha egy szimulátort a háttérzene ment meg, most mégis ez történik. Az '50-es és '80-as évek legnagyobb és/vagy leggázabb slágerei jönnek szépen sorban. Olyan az egész, mint egy német retró rádió – merthogy a műsorvezető a legszebb hochdeutsch nyelvi hagyományokat ápolja. (Gyanítom, ez is a Fernbus Simulatorból került át.) Komolyan mondom, már csak egy vaníliás Wunderbaum kellett volna a tökéletes hangulathoz.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LÁSS, NE CSAK NÉZZ...

A legproblémásabb résznél, a városi kanyarodásoknál lesz óriási szerepe a két tükörnek. Tanuljuk meg ezeket „jól látni", mert néha tényleg csak centiken múlik, hogy a gépünk sarka lezúzza-e az amúgy szabályosan, ha nem is segítőkészen álló Q7-es elejét vagy nem. A nagyon gázos helyzetekben segíthet a külső kameranézet, de néha az sem jobb, mint a tükrök nyújtotta, aprócska kép. Ja, a Rovered középső tükre nem működik...

SEGÍTENEK

Főleg országúton jelent sok segítséget a többi közlekedő megfigyelése. Ez leginkább a féklámpák felvillanásában tetőzik: ha az AI lelassítja az előtted haladó Passatot, akkor neked is fékezni kell, mert tuti, hogy nem fogsz beférni a kanyarba. Szerencsére a többi jármű nem mágnessel van az úthoz ragasztva: lassítanak, ha az út vonalvezetése kívánja és a kereszteződéseknél sem két méter alatt állnak meg. Éppen ezért vegyük komolyan a féklámpákat.

HOPP, EGY BUKKANÓ...

A játék egyik kedvessége az országutak izgalmas vonalvezetése. Ez főleg az olyan beláthatatlan esetekben izgalmas, mint mondjuk egy bukkanó. Számos ilyen kis halálcsapda van elhintve a szigeten: semmit nem látsz, a tábla 70-et engedne, aztán derékszögű jobbos hajtűkanyar lapul a domb mögött. Nincs mese, ezeket a helyeket meg kell jegyezni, meg kell tanulni. Vagy minden beláthatatlan szakasz előtt 30-ra lassítani...

Fuerteventura, a sziget alakú kősivatag

Bevallom őszintén, először azt hittem, hogy a játék fejlesztői valamiféle fantáziaszigetet alkottak. Ennyi homokvihart és ilyen kopár tájakat utoljára Afganisztánban láttam – igaz, mondjuk ott nem csak turisták rohangáltak. Szóval a Kanári-szigetek második legnagyobbika tényleg ilyen, erről találtam egy rakat videót, és persze csekkoltam a Google Mapset is. Persze, hiszen 5 milliárd éve vulkánkitörések alkották meg a tenger közepén. A turisták ennek ellenére imádják: szép, óriási, homokos tengerpartok (az, hogy ez mekkora vonzerő, már tudjuk a játékból is), szörfölési lehetőségek, búvár merülőhelyek, érdekes, de tényleg szinte teljesen kopár hegyek, remek halételek, folyamatos huszonfokos hőmérséklet, évi 3000 napsütéses óra, olcsó fapados repjáratok – mi kellhet még?

Mondjuk nekem baromi gyanús, hogy egy turistabusznak nem 5000 kilométerenként kell gumit cserélnie, és az olajcsere-periódus is meghaladja az 52 éves Bogaramét. A 10 ezer kilométerenkénti fékcsőcserékről már nem is beszélve... Lehet, ez csak a játék leegyszerűsítése miatt alakult így (hiszen a valódi Fuerteventura 100 kilométer hosszú és 30 kilométer széles). Szóval fura, de együtt lehet élni a dologgal. Úgyis lesz szerelőd, aki majd megcsinálja, neked már csak az ütemezéssel és a járatpótlással kell majd törődnöd...

SPAGETTI-KERINGŐ

Amitől aztán az instant <&"'+!/%/*;>* aránylag gyakran beállt nálam, nos, az maga a buszvezetés. Spoiler: a karambol ugyanannyira béna hangokkal jár, de legalább sokba kerül. Vicces (Hahaha...NEM!) módon a busz maga nem sérül meg, bármit csinálsz, csak éppen a járat végén, a hazaérkezésnél kasszíroz a program. Gondosan feljegyzésre kerül még a legapróbb horzsolás is, és ez egyrészt karosszéria-lakatolást jelent (ami pénzben és időben is sokba kerül), másrészt a tapasztalati pontokból és a százalékos értékelésekből vonogat le szorgalmasan.

Szóval Fuerteventurán buszt vezetni szívás. Az aprócska települések (tényleg, alig 8-10 utca a legnagyobb) irgalmatlanul keskeny utcákkal és kereszteződésekkel vannak teli. Meg autókkal is, persze. Kanyarodni viszont sokat kell, és a 13 méteres dögök akkor is sok helyet igényelnének, ha nem lenne a harmadik, utolsó tengelyük is kormányzott. Az esetek döntő többségében marad a tilitoli, a centizgetős előre-hátra, hiszen a mesterséges intelligencia vezette autóktól sok segítséget nem lehet és nem is érdemes várni. Említettem már, hogy sokba lesz, ha megzúzod a sokkerekű bálnádat?

Cserébe a közepesen egyhangú, vidéki tájon robogva is várnak majd az izgalmak. No, nem a vizuálisak: az Unreal 4 grafikus motort nem izzasztja meg igazán a táj. Alapvetően vulkanikus, barna sivatagféle, kevés fával és bokorral, néhány épülettel – ezt bámulhatjuk majd órák hosszat. Igaz, tekintetünket általában rémülten fogjuk szegezni a szintén nem gusztusosan széles buszokra tervezett, kétszer egysávos országutakra. Meg a bukkanó utáni hajtűkanyarokra, ahol az útszéli tábla szerint 70 a max. sebesség. Aha, csak éppen úgy szállsz el 30 fölött, mint a győzelmi zászló.

Hát, biztos úr, az úgy volt, hogy izééé... Meg tudom magyarázni, de minden olyan gyorsan történt.

ÉRTÉKELÉS

Csak elszánt kíváncsiskodóknak és a téma megszállott gyűjtőinek ajánlom. Kár érte, rendes szimulátorrésszel sokkal nagyobbat ütött volna...

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Említettem már a zenét? Valódi lemodellezett autók, járókelők az utcán, a településekben van élet, a boltok cégérei és elnevezései néha jópofák, a fények és az árnyékok játéka tetszetős, buszt vezetni mindig állat. Nagy buszt még állatabb...

KONTRA

Vezetésélmény (azmegmi?), sterilen tökéletes viselkedésű utasok, a KRESZ-szabályok teljes elfelejtése, az ütközések béna hangjai, kevés választható busztípus, egyhangú feladatok, törhetetlen autók, az állatvilág teljes hiánya, irreálisan apró települések.

65%

FÜLKÉBŐL KI, MONITORBA BE...

A játék erőssége, mármint ha van neki ilyenje (oké, a zenére megadom), az a menedzselős rész. Ez újdonság: kellett is valami extra, amiért elkérik a tízezresemet. Szóval, ahogyan a játék megy előre, öljük bele a drága időnket és idegrendszerünket, bővíthetünk mindent. Nem csupán a buszparkunkat (később akár vadonatúj Coachokkal is), de az alkalmazottjaink körét. Sőt, kis kikacsintással a GTA-ra, a lakásunkat is cserélgethetjük nagyobbra, sőt be is rendezhetjük, kifesthetünk, új WC-nk is lehet – mindenszipiszupeeeeer... NEM! Mert az új vonalakat (legyen szó városnéző menetről vagy csak az új 105-ös buszjáratról) elsőre nekünk kell végigvezetni ahhoz, hogy a későbbiekben a meglehetősen vegyes vezetési képességű beosztottakra bíznánk a napi robotot. Sajnos ez néha eléggé egyhangú bír lenni, de hát egy aprócska szigeten nem túl sok változatosságot lehet kialakítani a beérkező német és brit, a játékban amúgy meglepően józan és úri viselkedésű turistahordák ide-oda cipelésével kapcsolatban.

Szerencsénkre a TBS meglehetősen bőkezű a bevételekkel, így erősen meg kell küzdeni a csődért. Az irodánk, mint munkahely, mondjuk teljesen jól használhatóan, logikusan van kialakítva, minden kurzorra áll.

Ha a Coachokon kívül a két, külön megvásárolható busztípusnál (Neoplan Skyliner és Stera S516/S517 HD) többet méltóztatna berakatni az Aerosoft, az talán dobna még a TBS-en. Sajnos a Steam Workshopban csak skinek vannak a meglévő buszokhoz, más tartalom semmi. Mondjuk, az átfestésekből látni, hogy mi a megcélzott, első számú piac: döntő többségükben német turistairodák, busztársaságok bőrét húzhatjuk a sokat szenvedett járműveinkre. G

SOKBA LESZ...

A Tourist Bus Simulatorben egyetlen szabály betartására kell mindig alaposan figyelni, ez pedig a sebességkorlátozás. Persze ezt sem nullától huszonnégyig, mindig, mert csak néhány trafipaxot helyeztek el a játék készítői az egész szigeten (asszem, összesen, ha öttel találkoztam). Ha viszont villant, akkor az tényleg sokba kerül. Ezért ajánlott a három fekete csíkkal díszített, fehér trafipax-oszlopok helyének megjegyzése.

CSIKOROGNI KI FOG?

Rossz hírem van: a Tourist Bus Simulatorből egyszerűen kimaradt a gumicsikorgás. Ennek megfelelően nem lehet számítani erre a hangos (vész)jelzésre, mielőtt az autónk vagy a buszunk elkezdene kisodródni, majd felborulni. Ennek megfelelően a kanyarba befékezést is kerüljük, mert minden további (hanghatás) nélkül képes magát eldobni az amúgy is borulékony, magas súlypontú fehér böhönye...

AJTÓ, AJTÓÓÓÓÓ...

A kedves utasok, ha nem is kellően jókedvű angol legénybúcsú-csapatként viselkednek, de nem sokkal okosabbak. Ennek megfelelően felesleges a vonaljegyek vagy bérletek felmutatása (nem is használ ilyet a játék), de annak elvárása is, hogy felismerjék: ha az első ajtón szálltak fel, akkor ott le is lehet ám szállni. A legelső buszjáratomon nem is értettem: senki nem száll le a megállókban. De.
De csak és kizárólag a hátsó ajtón.

BIZTOSÍTÁS – BIZTONSÁG!

Nem csak az utasok, de a saját buszvezetőink sem a Colin McRae-féle zsenialitás birtokosai. Ennek megfelelően használjuk bátran a játékban megköthető biztosításokat, mind a sofőrökre, mind magukra a buszokra. Bár a maximális fedezetet nyújtó szerződések igencsak borsosak, tapasztalatból mondom, ne fukarkodjunk. Egy-egy falábú buszvezető nagyon hamar irgalmatlan károkat tud összehozni, s a buszok javítása is időbe kerül.

DEKOLTÁZS ÉS ÖKÖL

DEAD OR ALIVE 6

[ÍRTA BÜJTI] **Több mint 20 éve indult, eredetileg még játéktermekben, valamint Saturn és PlayStation konzolokon, aztán egy időre bevette magának az Xbox-brandet, hogy végül ismét multiplatform verekedős címmé váljon. Nem utolsó sorban a filmek világában is látogatást tett, és immáron a hatodik sorszámozott epizód képében tért vissza közénk a Team Ninja közkedvelt szériája. Cicikkel tehát mindent el lehet adni?**

ADATOK

KIADÓ **KOEI TECMO GAMES** – FEJLESZTŐ **TEAM NINJA** – MŰFAJ **VEREKEDŐS** – MEGJELENÉS **2019.03.01.** – ÁR **STEAMEN 70 EURÓ, KB. 22 100 FT., KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRON KAPHATÓ.**

Nem véletlen a kérdés, hiszen a DoA-széria egyik közismert jellemzője az, hogy a benne helyet kapott hölgyek igen kerek idomokkal rendelkeznek, sőt a melleik külön fizikai megjelenítést kaptak, ami miatt a keblek, hogy is mondjam finoman, szóval külön életet élnek, rezegnek, minden mozdulatnál izegnek-mozognak. Nehéz őket kordában tartani, na. A sorozat részben ennek is köszönheti a hírnevét, meg az idővel belépő speciális kosztümöknek, amik között a bikinitől kezdve a szexi, alig valamit takaró, csipkés hálóingig minden előfordult már – ezek a külön megvásárolható ruhák különböző szezonbérleteket kaptak, több játék árát is el lehetett rájuk verni. És akkor arról még nem is meséltem, hogy az Xtreme címmel ellátott mellékág már nem is takargatta az egyértelműt: ebben csak a lányok kaptak szerepet, akik fürdőztek, napoztak, különböző elfoglaltságokkal teljesítették be eyecandy szerepüket egy trópusi szigeten, ahol a játékos feladata nem volt más, mint hogy élvezze a látványt. Szóval nem éppen PC játéksorozatról beszélünk, alapvetően verekedős mivolta mellett nagyon is épít a nemiségre, mondhatni, szexista, sőt egyelőre LMBTQ-karakterrel sem rendelkezik – rájár a rúd, mondhatom. Akit azonban mindez nem zavar, nos, az eddig remekül szórakozott a szériával, elvégre a harcrendszere már kezdőként is használható, profiként szintén izgalmas, a játékmenet pedig részben tánc, részben verekedés, avagy ha ráérzel, remek kikapcsolódást nyújthat. Az utolsó sorszámozott epizód immáron hét éve, hogy megjelent, azóta történt egy és más a zsánerben, emellett a Last Round kosztümös balhéit sem nagyon illett újra eljátszani, így mindenki kíváncsian várta az újdonságokkal is rendelkező következő lépcsőfokot... a mellfizika evolúciójában.

VALAMI VAN, DE NEM AZ IGAZI

Maradi és elmaradott dolog vagy sem, bevallom, hogy először mindig a sztorimódnak állok neki, hiszen számomra az alapoz meg a jófajta kis verekedésnek, aminél megismerem a szereplőket, az új lehetőségeket, aztán vagy megnézem magamnak a tutorialt, vagy nem. Éppen ezért élvezem általában a NetherRealm játékait, és ezért volt eleinte akkora csalódás az utolsó Street Fighter. Elsőre a DoA6 amúgy mindent megtesz a játékosért, hiszen ott virít a Story felirat a menü legtetején, belépve pedig egy szerteágazó „történetfa" kerül a játékos elé, csak aztán hoppon marad, aki izgalmas, összeszedett cselekményre vágyna. A hatodik epizód kampánya ugyanis elég fura madár, vagyis annak egy felszeletelt, megkopasztott változata, aminél a tollak szanaszét lettek dobálva, neked meg az a feladatod, hogy egyesével összeszedd és értelmezd az összest. Van nyolc fejezet, azon belül több mint 20 sor, amiken egy vagy akár öt-hat szegmenst is találhatsz. Átlagosan. Ezek lehetnek kisebb átvezetők, normál 1v1 harcok a gép ellen, amik elmesélik a teljes sztorit. Egyet megnézel vagy teljesítesz, aztán nyílnak meg az újabbak. Csak éppen teljesen összevissza, egyszer a következő, egyszer az előző sorokban, az aktuális karakterrel vagy éppen mással, és azt veszed észre, hogy három fejezeten belül is és fel ugrálsz, azt nézve, mi következhet mi után.

De még csak nem is az a legnagyobb baj ezzel, hogy kaotikusnak tűnik a módszer, amibe bárki belezavarodhat, hanem a tagoltság, ami elveszi a sztori élét és élményét. Az utolsó két Mortal Kombat és az Injustice 2 ezen a téren megmutatta, mi mindent lehet és érdemes összehozni a műfajban, a DoA6 azonban teljesen figyelmen kívül hagyja az elmúlt évek fejlődéseit, a remek felvezetést, karakterbemutatást, elmesélést, inkább koncepció nélkül anekdotázik, ugrálva az időben, a helyszínek között, mint egy nem annyira szomjas nagypapa, aki karácsony estéjén a régi nagy dolgokról mesél az unokáknak, akik vöröslő orrát bámulva azon gondolkoznak, hogy ha egy gyufát odatartanának, az meggyulladna-e. Ilyen formában pedig a sztori bár létezik, viszonylag tartalmas, csak éppen nem tartja fenn a figyelmet és az érdeklődést, amin a kétdimenziós karakterek

Több játék árából mindent megkapsz

Már az alapjáték sem olcsó a maga 20 000 forint körüli összegével (Steamen is elég ritka a hetveneurós alapkiadás „bónusszal"), de az megint különösen felháborító, ahogy a Koei Tecmo a kiegészítőkkel bánik. A DoA 5: Last Round esetében már volt néhány botrány a szezonokkal, amik igen magas összegért ömlesztették a ruhákat, de úgy tűnik, a DoA6 is ezt az üzletmodellt viszi tovább (ezek szerint az előző résznél sikeres volt), hiszen már kapható a 90 eurós (!!), avagy nagyjából 28 300 forintos Season Pass 1, ami március és június között két új karaktert, valamint 62 új kosztümöt jelent. Persze külön is meg lehet venni mindent, de azért tényleg elég szomorú, hogy egy teljes árú játékhoz egy játék áránál jóval többet is elverhetünk kosztümökre, ráadásul az elnevezés alapján ez sem egyfordulós dolog, saccra legalább három további szezont jósolnék, ami mindent összevetve már egy 100-as, avagy lényegében pénztemető. Persze, a mellékelt kép mutatja, miért is olyan sikeres ez a modell – a lányok leginkább ezekben az alig takaró ruhácskákban mutatják meg bájaikat.

Hah! Nico, te valójában a Sith Nagyúr, Palpatine kancellár vagy, ezzel a támadással lelepleztéd magad!

és a néha kifejezetten kínos párbeszédek sem javítanak. Amikor az egyik azt kérdezi a másiktól, hogy „Hé, szóval erős vagy?", mire a másik, „Persze, hogy az vagyok!"... nos, majdnem sírtam, de nem örömömben.

ADJUNK NEKI!

Mindegy, tegyük fel, hogy a sztori nem is mindenkit érdekel, meg eleve felesleges hercehurca az egész, szóval ugorjunk neki az elejétől, hogy mi mindent tartalmaz az új epizód. Amit muszáj elsőként megjegyezni, hogy bár a részletek között rengeteg elnagyolt összetevőt, elemet fedezhetünk fel, főleg a terepen, de összességében nézve az éjszakai sikátor, a sziget, az erdei vízforrás vagy éppen a viharban hánykolódó hajó is remekül néz ki. Sőt, a karakterek arca valami bámulatos, nagyjából a Black Desert Online szereplőit juttatták az eszembe. A ruhák szakadnak, a harcosok testén sérülések jelennek meg, a férfikarakterek bőre csatakos a víztől, ahogy izmaik megfeszülnek, a hölgyek keblei között pedig lecsorog egy-egy izzadságcsepp, ahogy egyre többet harcolnak. Vizuálisan tehát nincsenek nagy gondok, bár mondom, a részletekre azért jobban oda lehetett volna figyelni, mert egy-egy helyszínen hatalmas kontraszt van a terep kevésbé fontos részei és a kiemelt háttérelem vagy a karakterek megvalósítása között. Nem mellesleg a bőrnadrágok feszülnek, a szoknyák fel-fellebbennek, kivillannak a bugyik és combfixek, harisnyák, rezdülnek a cicik, avagy az eyecandy maradt, bár mintha az alkotók egy icipicit visszavettek volna abból, hogy

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Végre egy teljesen új Dead or Alive, ami a látvány és a harcrendszer terén igyekszik ugyan újítani, de a karakterfelhozatalt kimondottan parlagon hagyja.

TÁLALÁS:	85%
TARTALOM:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Gyönyörű arcok, remek Fatal-rendszer, látványos helyszínek, jó zenék, dinamikus harc, nőies idomok... nagyjából minden, amit elvárunk a sorozattól.

KONTRA

Hiányzó új karakterek, megint jönnek az elszállt árazással piacra küldött kiegészítő csomagok, a szétszabdalt sztori meg nagyon rossz ötlet volt.

77%

ezt helyezzék előtérbe. Látványos, de nem annyira. Na, annyira azért igen, hogy kedves kikacsintásként a hajónál egy csáp ragadja meg áldozatát, ezzel majdnem a tentacle hentai irányába tolva a történéseket, de az eset végül megmarad a jóízlés határán belül.

A helyszínek egyébként sok esetben interaktívnak mutatkoznak, így a trópusi szigeten lévő óriási tojásokból őslények repülnek ki, magukkal ragadva áldozataikat; a városi építkezés összeomlik a harcosok alatt; de a csatatér úttorlaszain is keresztül lehet csapni az ellenfelet, ha úgy adódik. Sőt, egy-egy esetben a hangoskodó közönség is beleszól a küzdelembe, avagy a kiütött és elkapott opponenst visszahajítják további arcátrendezésre. A legfontosabb újítás azonban a Fatal-méter, ami két szinten töltődik, segítségével pedig egyetlen gombnyomással egy irtó erős támadást vihetünk be, sőt védekezésre is használható, hogy aztán egy ellentámadással juttassuk földre a meglepett harcostársat. Vannak kombók a profibbaknak, egy-egy esetben egészen oda kell figyelni az ujjmozgásra, de aki csak úgy nyomkodja a gombokat, az is érvényesülhet az elkapós, ütős, rúgós, táncszerű mozdulatsorok közepette.

MULTI ÉS EGYEBEK

Persze a sztori mellett van betanulás, Arcade (egy karakterrel végig az adott létszámú gárdán), Survival (egy életerővel ugyanez), idő elleni mód, sőt kihívásokat is teljesíthetünk a különböző jutalmakért, amik végül általában egy-egy megnyitható extra ruhához vezetnek. Fontos adalék persze a multiplayer is, aminél lehet rangokat és köszöntéseket beállítani, választhatunk egy fő karaktert, a ranked meccseken pedig oda kell figyelni, ha nem akarjuk a port nyaldosni. Nálam amúgy volt mindenféle ellenfél, tudtam érvényesülni, pedig egy világkupára soha nem neveznék be, szóval bátran lehet próbálkozni.

És ha már szóba kerültek a ruhák. Természetesen van bőven, amit meg lehet nyitni, de most még messze nem olyan széles a választék, mint mondjuk, az elődnél. Season Pass persze már van (erről az extra szövegdobozban olvashatsz), nem is akármilyen áron, azonban a DoA6 önmagában is nagyon élvezetes, pont, mint eddig. Hiányossága leginkább a sztorimód tagoltsága, és az, hogy húsznál is többet számláló felhozatalában lényegében csak két teljesen új karaktert kínál Diego és Nico személyében, ami elég kevés. Reméljük, ez még bővül a későbbiekben. Hogy mi lesz legközelebb? Remélhetőleg nem a tevepata élethű megformázására (bár azzal sincs baj), hanem inkább az új karakterekre kerül majd a hangsúly.

Már letölthető a Core elnevezésű verzió is, aminél csak az extra karakterekre és ruhákra kell költeni, így ingyen is kiélvezhetjük a játék izgalmait.

Ilyen csiricsáré kosztümökkel, amik a játék védjegyévé váltak, nincs egyszerű dolgunk, ha komolyan akarjuk venni DoA-t.

VIDÉKI PIHENÉS KVANTUMFIZIKÁVAL ÉS MÁS DIMENZIÓKKAL

TRÜBERBROOK

ADATOK

KIADÓ **HEADUP, WHISPERGAMES** – FEJLESZTŐ **BTF** – MŰFAJ **KALAND** – MEGJELENÉS **2019.03.12.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9500 FT., KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[ÍRTA **ZOO_LEE**] **A kalandjátékok második aranykora véget nem érőnek tűnt, most mégis kijelenthetjük, hogy véget ért. Ismét az indie fejlesztőkön a világ szeme, hogy megmutassák, mire képes a műfaj – a Trüberbrook pedig, ha nem is kiváló példa, mindenképpen egy érdekes próbálkozás.**

Érdekes nosztalgiaérzet fogott el, amikor elindítottam a Trüberbrookot – úgy éreztem, mintha a 2000-es évek közepére kerültem volna vissza, amikor a LucasArts kalandjáték-generációjának már leáldozott, a Telltale Games pedig még nem kezdte meg hódító útját. Ekkor voltak gyakori jelenségek az előre renderelt hátterekkel, kisebb büdzsével, fejlesztőcsapattal és rengeteg lelkesedéssel operáló kalandjátékok, melyek ugyan nem lendítették vissza a műfajt a játékipar élmezőnyébe, kielégítették a rajongók éhségét. A tesztalany szintúgy egyszerre lelkiismeretes rajongói játék és művészi vízió, melynek történetét számtalan sci-fi inspirálta, helyszíneit, látványvilágát pedig fizikailag lemodellezett helyszínek digitalizálásával valósította meg a btf fejlesztőcsapata.

TWIN PEAKS NÉMET TESTVÉRVÁROSA

A címszereplő Trüberbrook egy apró német falu, ahová főhősünk, Hans Tannhauser kvantumfizikus PhD hallgató, a '60-as években érkezik meg egy lottósorsoláson nyert nyaralásra, hogy elterelje gondolatait megfeneklett kutatásáról. A falusi nyugalmat azonban már az első estén rejtélyes események kavarják fel, Hans szállására ugyanis betör egy rejtélyes, foszforeszkáló testű idegen, aki ellopja az ifjú tudós jegyzeteit. Hősünk így egy Gretchen nevű, a faluban rekedt antropológuskutató társaságában indul útra, hogy megkeresse a tolvajt, és közben kiderítse a falu, és a közeli, lezárt ezüstbánya rejtélyeit.

A játék egyedi, régi fényképeket idéző látványvilága, zenéje, története és karakterfelhozatala szép lassan eléri a kívánt hatást, és ezek együtt kellő motivációként vezetnek végig a fejezetekre osztott kalandon, melyben hőseink lépten-nyomon különös csavarokba, popkulturális utalásokba botlanak. Sajnos a megvalósítás fél siker – bár tetten érhetőek a készítők tervei, a végeredmény nem is egy sebből vérzik. A digitalizált helyszínek néha döbbenetesen jól festenek, de máskor, különösen, ha árnyékokkal és világítással próbál operálni egy-egy jelenet, irgalmatlanul pixelessé válnak a háttérelemek, kijelölőnégyzetek jelennek meg a fényforrások körül. Az utalások és poénosnak szánt kikacsintások pedig töredékét sem érik el annak a hatásnak, amire eredetileg szánták volna őket – pedig a Twin Peakstől az X-aktákig igen széles spektrumot fednek le.

ALATTOMOS MÉLYVÍZ

Mindez még nem lenne akkora probléma, sőt csak növelik a nosztalgia érzését, még hasonlóbbá teszik a Trüberbrookot a 2000-es évek derekának B-kategóriás kalandjátékaihoz. Az viszont kevésbé bocsánatos, ahogy a játék a nehézségi szintet kezeli. Az első fejezeteken még egy kevésbé edzett kalandjátékos is képes végigszáguldani, viszonylag kevés helyszínen, egyszerű feladványokat kínál, amelyeknél a játék egyértelmű segítséget nyújt, melyik tárgyat kell használni, a vizsgálható, használható pályaelemeket pedig a Szóköz billentyű lenyomása mellett külön kijelöli a játék. A fináléhoz közeledve azonban váratlanul az egész addigi játéktér bejárhatóvá válik, hogy összegyűjtsük egy titkos fegyver négy elemét – ekkor már viszont a lassú, helyszínek közti váltásokkal, a nem egyértelmű feladványokkal, az oda-vissza járkálással és pixelvadászattal a műfaj legrosszabb pillanatait idézi fel.

A Trüberbrook így sajnos, bár remek lehetőségei voltak, és lépten-nyomon magával ragadó a fejlesztők látványos rajongása és lelkesedése a műfaj iránt, közel sem olyan kiforrott, letisztult, hogy igazán ajánlhassam. A műfaj rajongóinak érdekes lehet, a készítőcsapat viszont remélem, legközelebb tanul a hibákból, a potenciál ugyanis bennük van, hogy egy nap összedobjanak egy klasszikust.

Első ránézésre ez az a cím, amiért egy kalandjáték-rajongó a kezét is odaadná, sőt másodikra is, ám az összkép elég vegyes.

ÉRTÉKELÉS

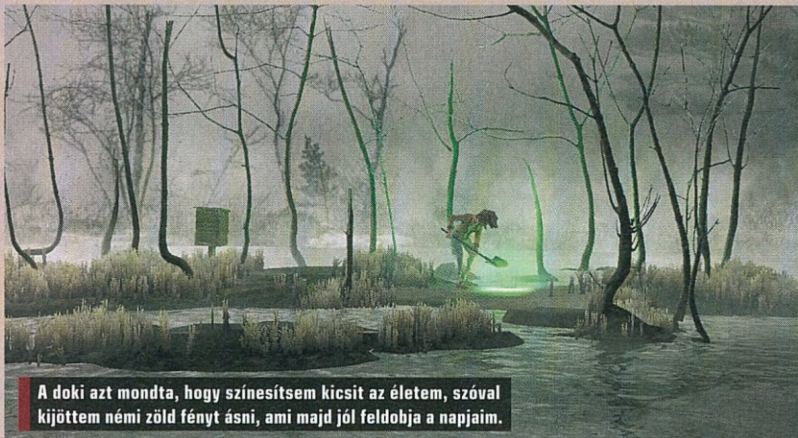
Érdekes kezdeményezés, és bár vannak jobb ötletei, sajnos nem nő fel a potenciálhoz, a fináléra pedig a kalandjátékok legnagyobb hibáit sorakoztatja fel.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

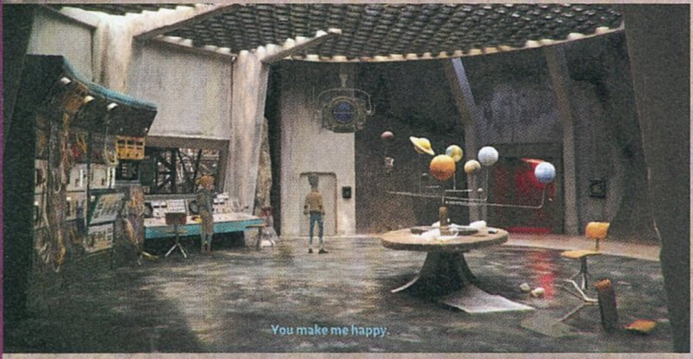
PRO
Szép helyszínek, remek ötletek, látványos lelkesedés a fejlesztők részéről.

KONTRA
Grafikai bakik, kissé szikkadt poénok, a fináléra indokolatlanul megugró, már-már frusztráló nehézségi szint.

67%



A doki azt mondta, hogy színesítsem kicsit az életem, szóval kijöttem némi zöld fényt ásni, ami majd jól feldobja a napjaim.



SZEDEGETEM KIDOBOTT EMLÉKEIMET

Path of Exile: Synthesis

ADATOK

KIADÓ **GRINDING GEAR GAMES** – FEJLESZTŐ **GRINDING GEAR GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG**
MEGJELENÉS **2019.03.08.** – ÁR **INGYENES**

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **Légy üdvözölve köztünk, vándor! Hosszú utat tettél meg idáig, számos ellenfélen verekedted át magad, és még több rémség áll előtted, akik az életedre törnek. Fogd hát ezt az ütött-kopott fegyvert, és indulj mihamarabb – nagy tetteket viszel majd végbe.**

A Grinding Gear Games csapata kétségkívül inkább a minőségre törekszik a mennyiséggel szemben, hiszen 2006-os megalakulásuk óta mindösszesen egyetlen játékot készítettek. 2013-ban látott napvilágot a Path of Exile, és az Új-Zélandi bázisú fejlesztők műve több szempontból is figyelmet érdemel: egyfelől számos egyedi vonással rendelkezik az akció-RPG műfajban (például nincsen benne hagyományos értelemben vett arany, valamint a képességfa igencsak terebélyes), másrészt pedig bármiféle költség nélkül is teljes élményt képes nyújtani.

SÖTÉT EMLÉKEK

Természetesen a játék az idők folyamán számos frissítéssel lett gazdagabb, amelyek új mechanikákat vezettek be, érdekesebbé tették a képességeket, egyedi tárgyakat tettek elérhetővé, vagy éppenséggel további epizódokon keresztül barangolhattunk a kalandjaink színhelyéül szolgáló Wraeclast kontinens sötét és véráztatta földjein. Mindezidáig nyolc nagyobb bővítő csomaggal gyarapodott a Path of Exile, a Synthesis pedig a tavalyi év végén megjelent Betrayal keretein belül kínál egy új ligát és számos kisebb-nagyobb módosítást. Habár korábbi hőseinkről sem kell lemondanunk, hiszen ők továbbra is elérhetőek a Standard ligában, azonban az aktuális kihívásokban való részvétel érdekében új karakterre lesz szükségünk normál vagy (a bátrabbakat megcélzó) hardcore módban.

A Synthesis-ligában utunk során Cavasszal, egy új nem-játékos karakterrel találkozhatunk, aki erőteljes amnéziában szenved, és minket kér fel arra, hogy fedjük fel múltjának sötét titkait. Ehhez be kell lépnünk a közelében lévő portálon át a memóriatöredékbe, majd szörnyek hordáján átküzdve aktiválhatjuk az emlékek stabilizálásáért felelős eszközt. Minderre azonban meglehetősen szűkre szabott idő áll rendelkezésre, az emlékképek ugyanis folyamatosan halványodnak, ezáltal a helyszín egyre zsugorodik, ha pedig bezárul körülöttünk a tér, az emlék szertefoszlik. Amennyiben sikerrel járunk, a Nexusban a visszanyert és eltárolt részletekből Cavas elméjének egyre mélyebb szegletei felé építhetünk utakat, a kiemelt fontossággal bíró pontokat megtisztítva pedig értékes csecsebecsékkel gazdagodhatunk. Szerencsés esetben akár töredékekre is rábukkanhatunk, melyekből a Nexusban található szerkezet segítségével egyedi, igencsak erőteljes tárgyakat készíthetünk.

2013-as rajtja óta a Path of Exile-hoz összesen kilenc kiegészítés érkezett, sőt most már PS4-en is elérhető.

A SZÁMŰZETÉS ÚTJAIT JÁRVA

A fragmentumok fellelésén és összerakásán kívül további elemekkel is bővült a játék, hiszen újabb varázslatokat elérhetővé tevő (leginkább az intelligencia-képességre fókuszáló) kövekkel vehetjük fel a harcot a rémségek ellen, további öt új búvóhelyet kereshetünk fel, számos hiba kijavult, illetve a játékegyensúly érdekében jó néhány passzív jellemző és drágakő is átdolgozásra került.

Hosszú órákra elmerülhetünk tehát a játék borongós világában anyagi ráfordítás nélkül, a Synthesis alkalmából azonban új támogatói csomagokkal köszönhetjük meg a készítők munkáját. Március végétől ráadásul a régóta elérhető Xbox One-os változat mellett végre a konkurens konzolon, PS4-en is ráléphetünk a számkivetettek veszélyes ösvényére. ▣

ÉRTÉKELÉS

Az eddig is nagy mennyiségű tartalommal bíró mű friss és izgalmas elemekkel bővült, így nem csupán ingyenessége miatt érdemes figyelmet, valamint időt szentelni rá.

TÁLALÁS: **86%**
TARTALOM: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO
Érdekes és kihívással teli az új mechanika, amelyből ütőképes felszerelésre tehetünk szert.

KONTRA
Az emlékdarabok aktiválása olykor kissé hektikus és néhány átvezető videó segítené a történetben való elmélyülést.

87%

Hogyan különböztessük meg a hordában érkező ellenségeket a bokroktól: ami elektromosan kisül, az nem a barátod.

GENERATION ZERO®

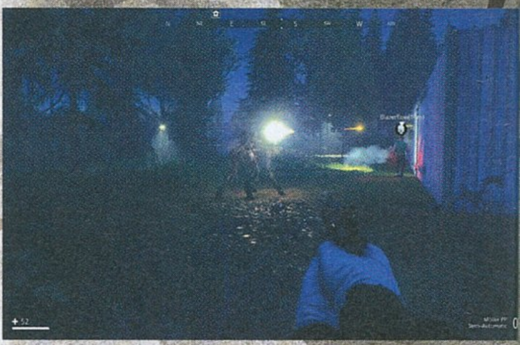
KI GÉPKÉNT SZÁLL FÖLÉBE, ANNAK SIVÁR E TÁJ

ADATOK

KIADÓ **AVALANCHE STUDIOS** – FEJLESZTŐ **AVALANCHE STUDIOS** – MŰFAJ **MULTIPLAYER FPS** – MEGJELENÉS **2019.03.26.** – ÁR **STEAMEN 35 EURÓ, NAGYJÁBÓL 11 200 FORINT.**

[IRTA **ZOO_LEE**]

BÁR A JÁTÉKOSOK TÚLÉLŐÖSZTÖNEIT AKARTÁK PRÓBÁRA TENNI, TÖBBNYIRE SAJNOS AZ EARLY ACCESS ÁLLAPOTOT SEM ÉLTE TÚL A LEGTÖBB ONLINE TÚLÉLŐ FPS. AZ INDIE FEJLESZTŐK SEREGE HELYETT EZÚTTAL A JUST CAUSE-SZÉRIÁRÉRT IS FELELŐS AVALANCHE CSAPATA PRÓBÁLT SZERENCSÉT A MŰFAJJAL.



Az utóbbi évek folyamán számos online műfaj felemelkedésének, tündöklésének és esetenként csúfos bukásának lehettünk tanúi. Az MMO-túlélőjátékok azonban furcsa kakukktojásként buknak ki ezek közül – a műfaj ugyanis úgy élte meg a fénykorát, majd bukta el népszerűségét, hogy kis túlzással alig volt képviselője, amely elhagyta volna az Early Access, béta, esetenként alfa állapotot. És még ha el is hagyták, gyakran nem sok köszönet volt a dologban, ahogy azt a közelmúltban is láthattuk, amikor a „nagy ős", az évek során már-már elfeledett, öt éven át készülő Day Z végre elérte a végleges állapotot, és számtalan, még ekkor sem javított problémájával jelezte egy éra és egy műfaj végét.

Ám mintha csak fricska lenne arra, hogy a legtöbb hasonló játék antagonistái élőhalott mutánsok voltak, pont a nagy bukást követően törte fel a friss sírt a Just Cause-szériáért felelős Avalanche karja, és villantotta fel saját próbálkozását, a Generation Zerót, mely egy hatalmas adag nosztalgia köntösében, valamint gyilkos robotokkal adott új formát és egy minden korábbi résztvevőnél céltudatosabb, kiforrottabb esélyt a stílusnak. Az eredmény hatalmas várakozás után végre megjelent – évekkel azt követően, hogy igazán szükség lett volna rá.

> **Megkésve bár, de törve nem – akár ez is lehetne a svéd múltidézés jelmondata, amely talán egy utolsó kaland a túlélőjátékok között.**

A TERMINÁTOR EHHEZ KÉPEST GYEREKJÁTÉK

A Generation Zero helyszíne egy alternatív Svédország a nyolcvanas évek derekán, melyet váratlanul gyilkos robotok serege rohant le. Viharos sebességgel eliminálták a lakosságot, holtteseket, kihalt településeket és romos evakuációs zónákat, katonai bázisokat hagytak maguk után, az ellenállást pedig mindössze egy maroknyi túlélő képviseli, akik a gépapokalipszis során épp a természet lágy ölén túráztak.

Hőseink természetesen véletlenül sem olyan túlélő jellemek, akik titokban egész életükben a civilizáció összeomlására készültek, így a küzdelem a rájuk vadászó ragadozó gépekkel a legenyhébb kifejezéssel is kiegyensúlyozatlan. Felszerelésük meglehetősen hiányos, fegyverkezési lehetőségük limitált, életerejüket pedig a legapróbb robot is másodpercek alatt képes lefaragni – így nem marad más választás, mint a taktika, a lopakodás és a környezet előnnyé kovácsolása.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

IPI-APACS!

Az épületek a játék elején a legjobb barátaiddá válnak. Nyílt terepen összecsapni akárcsak egy közepes méretű hordával is öngyilkosság, ám a legtöbb ellenfél nem képes belépni az épületekbe, így egy viszonylag biztonságos fedezékből szedheted le a közelben cirkáló gépeket. Az már csak bónusz, hogy egy nagyobb lakóépületben vagy pajtában loot is bőségesen akad, így a fedezék mellett folyamatosan újratöltheted a készleteket.

ZENEKRITIKA

Bár a magnók sok helyet foglalnak az amúgy is szűkös inventoryban, a leghasznosabb eszközök, ha csapdát szeretnél állítani és gyorsan kitakarítani egy kisebb hordát. Kedvenc kombinációm két-három robbanó palack, közöttük egy bekapcsolt magnóval – az összes közeli gép oda fog seregleni, tisztes távolságból pedig egyetlen lövéssel lehet őket megsemmisíteni, de még a combosabb példányokat is súlyosan megsebezni.

NAGYOBB BUMM

Számos robbanóanyagot szedhetsz össze, melyek elengedhetetlenek, ha a nagyobb, épületméretű borzalmakkal is le akarsz számolni, ezek hatását viszont erősítheted is. Szép számmal akadhatsz méretes, mozdíthatatlan tartályokra, amelyek természetesen megfelelő impulzusra hatalmasat robbannak, de az elszórt, felborult és félresiklott járművek üzemanyagtartálya is felveszi a ritmust, ha a közelükben robban valami...

Szellemi tulajdon

Az Avalanche csapata sajnos egy elég komoly vitában találta magát a Generation Zeróval, munkájuk ugyanis igen sok hasonlóságot mutat Simon Stålenhag szerepjátékával és sci-fi regényével, a Tales from the Looppal, mely szintén a nyolcvanas években, egy gépek által megszállt Svédországban játszódik, de még a két játék vizuális anyagai is elég sok hasonlóságot mutatnak. Az Avalanche tagadja a plágiumot, a szerző azonban (aki konkrétan egy városban lakik velük, és korábban már volt is együttműködése a fejlesztőcsapattal) változatlanul sértve érzi magát, amiért tagadják az elég egyértelmű inspirációt.

A küzdelemhez és felfedezéshez természetesen kapunk némi motivációt is, a kezdő helyszínen egy lassan haladó küldetéslánc indul, melynek során megpróbáljuk kideríteni, hogy alig néhány nap alatt pontosan milyen módszerrel pusztították el mindent a gépek, és hová tűntek az emberek, akiket elvileg a hadsereg sikeresen evakuált a bombabiztos, jól felszerelt óvóhelyekre. Nyomozásunk egy igen méretes nyílt világon kalauzol végig minket, melyben természetesen bőségesen akadhatunk jutalmakkal kecsegtető mellékszálakra is, vagy mellőzhetjük a teljes narratívát, és saját ösztönünkre hagyatkozva kalandozhatunk, vadászhatunk, gyűjtögethetünk.

Ugyanis, ahogy a műfaj többi képviselője, a Generation Zero is kiemelt hangsúlyt fektet a loot gyűjtögetésére, felszerelésünk fokozatos bővítgetésére. Loot szerencsére bőségesen akad, útszéli autókban, templomokban, házakban bukkanhatunk létfontosságú egészségügyi csomagokra, lőszerre, a gépek hatékonyabb irtását szolgáló figyelemelterelő fáklyákra, rádiókra, illetve bombákra. Még jobb esetben biztonságos búvóhelyre is, amely egyszerre szolgál respawn pontként és később fast travel állomásként. A szabad kalandozás nem veszélytelen, mindig fennáll a lehetősége annak, hogy a kiszemelt célpont körül állomásozó gépek sokkal nagyobb kihívást jelentenek, mint amekkora a learatott győzelemért járó jutalom, ám a taktikusság, a folyamatos bizonytalanság érzése szerves részét képezi a játékélménynek, és kiválóan működik.

EZT MIKROBIÉRT, GYARLÓ EMBER!

A gépek elleni harc ugyanis reménytelen – ez már a legelső összecsapáskor egyértelművé válik, és csak egyre reménytelenebb, ahogy utunk során a biztonságos kezdő helyszíntől egyre távolodva túlélőket kereső őrjáratokra, később pedig akár épület méretű, legyőzhetetlennek tűnő monstrumokra bukkanunk. A gépek gyorsak, szívósak, mindemellett rendkívül szemfülesek is: egy elhúzódó tűzharc gyakran újabb és újabb ellenfélhullámokat vonhat be. Még állig felfegyverezve, egészségügyi csomagokkal és életmentő, a halálközeli pillanatból hirtelen újjáéledésre esélyt adó adrenalin injekcióval felvértezve sem kapjuk meg a legyőzhetetlenség, a biztonság érzését. Épp, mire eljutunk arra a pontra, hogy kiismerünk egy ellenféltípust, kialakul egy stratégiánk, a játék megnöveli az ellenfelek számát, bedobja a megszokott ellenfelek egy fejlettebb, edzettebb típusát, vagy egyszerűen egy újabb, még keményebb diót jelentő gépszörnyet.

Szívem, lementem a kert végébe, hogy megtisztítsam a berozsdásodott madárijesztőt, aztán megtámadott. Hozd a sörétest!

Az összecsapások egyszerre kerülendő és jutalmazandó események. Ha ész nélkül, felkészületlenül vágunk bele egy harcba, a legjobb esetben is csak értékes erőforrásokat pazarolunk, ám ha taktikusan, hatékonyan, csapdákat állítva, mesterlövész puskával a távolból a gépek sebezhető pontjait kilőve végzünk a fémszörnyekkel, dúskálhatunk a lootban és a tapasztalati pontokban, melyekkel időről időre szinteket léphetünk, új skilleket, specializációkat nyithatunk meg. A taktikusságnak ráadásul más szerepe is van, köszönhetően a játék permanens ellenfeleinek – ha a Generation Zero a térkép egy pontjára lerak egy gépet, az attól kezdve a világ szerves része. Ha egy őrjáratból például sikeresen kiirtunk két felderítő egységet, a harmadikat viszont csak megsebezzük, az a harmadik szikrázó kábelekkel, magányosan fogja tovább járni a világot, és a következő találkozáskor az eszmecsere ott folytatódik, ahol abbamaradt – mintha csak a Shadow of Mordor-széria nemezisrendszere inspirálta volna a készítőket – ez pedig különösen hasznos a később felbukkanó, épület méretű monstrumok esetén.

BETHESDA, FOGD A SÖRÖM!

A Generation Zero igazi előnye azonban nem a számtalan jó ötlet, hanem a kivitelezés a legapróbb részletektől a nagyobb, látványosabb játékelemekig. Ez az első olyan online túlélőjáték, amelyen az indítását követő első pár órában már éreztem, hogy valóban elkészült, nem egy félbehagyott fejlesztési projekt, melynek tisztázatlan motivációjú készítői egy ponton

SZIKRA A TÁVOLBAN

A fáklyák szintén fontos eszközei a túlélésnek. Nem csak elő tudják csalogatni a közelben rejtőzködő gépeket és egyúttal elterelik a figyelmüket, de a nagyobb, erősebb darabok konkrétan felülírhatják a gépek prioritásait, és még akkor is a fáklya felé rohamoznak és tüzelnek majd, ha a felvillanása előtt már szabályosan üldöztek. Ugyanakkor, ha ügyetlen vagy, még egy nagyobb horda érdeklődését is felkeltheted.

A VADÁSZ

Bár a felbukkanó mellékszálak egytől egyig opcionálisak, erősen ajánlott, hogy a legelső ilyen küldetést, a The Huntert teljesítsd, ezzel szerezheted meg ugyanis a játék korai szakaszának legjobb fegyverét, a vadászpuskát, mellyel, ha tisztes távolból kilövöd jól látható, hengeralakú gyenge pontjukat, egyetlen lövéssel végezhetsz az első órákban felbukkanó ellenfelekkel, és még elegendő lőszer is akad hozzá.

VESZÉLY A MÉLYBEN

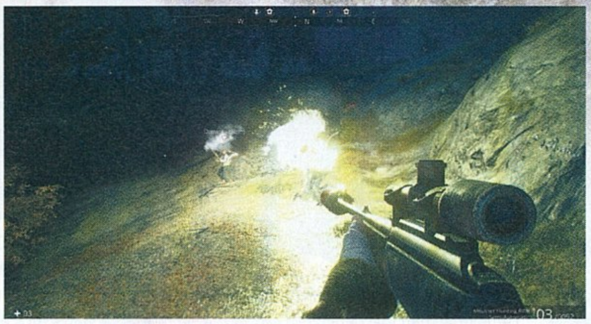
A föld alatti bunkerek már első felbukkanásukkor sem bizalomgerjesztő helyszínek, ám később a helyzet csak még rosszabb lesz, amikor a bázisok mélyén már elég szívós gépszörnyekre is bukkanhatsz, melyekkel viszonylag zárt térben, kevés fedezékkel kell összecsapnod. Mindig alaposan készülj rá ezekre a küldetésekre, még akkor is, ha az adott bunkert már kitakarítottad, nagyon könnyen érhet kellemetlen meglepetés!

MENEDÉK

A búvóhelyek megnyitása fontos eleme a játékvilág felfedezésének, mivel a fast travel és a respawn pont biztosítása mellett általában elég komoly mennyiségű, újratermelődő lootot is tartalmaznak. Ha a távolban templomtornyot látsz, azonnal vedd célba, ahogy a térképen a településektől távolabb eső, nagyobb tanyákat is – ezek többnyire búvóhelyeket rejtenek, melyeket alig pár őrködő robot kilövésével használhatsz is!

megunták a nyikorgó robotokat, és inkább megjelentették a programot, hogy többet már ne kelljen vele foglalkozni. A sebesség még idén hároméves konfigurációmon, legmagasabb beállítások mellett, a nyílt terek, nagyobb ellenfélmennyiség esetén is beállt 28-30 fps-re. A játékelemek működnek, a játéktér kidolgozott, gyönyörű, látványos, és ami a legfontosabb, hangulatos. Mert hangulat nélkül könnyen mondhatnám ugyanazt a Generation Zeróra, amit a Fallout 76-ra is a franchise rajongótábora – hogy egy üres, lelketlen live service váz, melyben a tartalmak generálása a játékosokra van bízva. A Generation Zeróban azonban az üresség, a csend fontos tényező, hangulatépítő elem. Ahogy újabb és újabb kihalt épületre, tanyára bukkanunk, miközben legjobb esetben a nyolcvanas éveket idéző synth ambient dallamok csendülnek fel, rosszabb esetben semmi, csak a szél fúvása és a távolban menetelő gépek nyikorgása, annak a Generation Zeróban súlya van, hatása. Folyamatosan elmélyíti a kihaltság, a reménytelenség érzését, közvetíti, hogy nincs biztonságos hely, nincs menekvés.

És bár a játék jelentősen többet nyújt multiplayerben, mint szóló élményként, számtalan élvezetes órát öltem az



egyjátékos módban is, semmilyen téren nem éreztem unfairnek vagy élvezhetetlennek ezt az opciót – ráadásul remek gyakorlás, mivel az egyjátékosban megnyitott térképet, összegyűjtött felszereléseket, fegyvereket és megszerzett skilleket egy-az-egyben vihetjük magunkkal a többjátékos mezőre is. A Generation Zerónak pedig még egy további piros pont jár – egyértelműen leszögezi, hogy kooperatív, együttműködést megcélzó többjátékos produkcióról van szó, friendly fire nélkül, így ha multizásra adjuk a fejünket, bandában garázdálkodó, mémvideókat forgató embervadászoktól sem kell tartanunk.

KISPÓROLT ALKATRÉSZEK

Ám a fentiek ellenére igazán nyugodt szívvel mégsem tudom ajánlani a Generation Zerót, köszönhetően néhány problémásabb, érthetetlen elemnek, amelyekből bár kevesebb van, mint a műfaj egy átlagos példányában, sajnos tagadhatatlanul jelen vannak. Ezért fogalmaztam úgy korábban, hogy a játéknak hamarabb kellett volna jönnie. Ha a zsáner fénykorában jelenik meg ebben a formában, több méter magasba emeli a mércét, sőt bebizonyíthatta volna, hogy ilyen is lehet egy online túlélőjáték. Így viszont kicsit olyan, mintha fél lábon, fél szemmel, bizonytalanul bicegne be egy buliba, ahonnan már mindenki vagy hazament, vagy ittasság és másnaposság között fetreng valahol.

A kihívást, a hangulatot például elég komolyan rombolja, hogy ha elég adrenalininjekciót halmoztunk fel, gyakorlatilag halhatatlanná válunk, és sokadik elhalálozás után is úgy pattanhatunk vissza az élők sorába, mintha mi sem történt volna. Az ellenfeleket jelző detektor is érdekesen viselkedik néha, a föld alatti bunkerekben például jelezte a felettünk vagy alattunk járőröző robotokat is, melyek legfeljebb akkor vehettek volna észre, ha a detektáló szkript túlpörgött. És bár a világ hatalmas, az újrahasznosítás mértéke egy idő után mind ellenfelekben, mind pályaelemekben kissé nevetségessé válik – konkrét épületek, pályaelemek bukkannak fel újra és újra, amit egy ponton túl a váltakozó napszak és időjárás sem dob fel túlzottan. 6-7 óra az a szavatossági idő, amelynél megtört a varázs, és a Generation Zero elkezdett untatni. A motivációm, hogy begyalogoljam a térkép minden szegletét, végére járjak a küldetéseknek, borzalmas gyorsasággal elkezdett fogyatkozni. A játék produkálta továbbá az utóbbi idő leglátványosabb multis bugját, amit első kézből tapasztalhattam – előfordult párszor, hogy amikor a kapcsolat megszakadt a hosttal, a játék lefagyott, egyszer pedig limbóba is került, megrekedt töltő állapotban a játéktér és a főmenü között. Ráadásul a kapcsolat elég gyakran megszakadt, amiről nem tudtam eldönteni, hogy a hálózat hibája volt, vagy csak a hostoló társam nem kért a segítségemből.

A Generation Zero az általam eddig tesztelt legjobb, legígéretesebb multis túlélőjáték, ami valahol büszkeség a készítőknek, szégyenfolt a műfajnak. Remélem, hogy az Avalanche a továbbiakban sem mond le róla, toldozzák-foltozzák, új elemekkel, küldetésekkel, játéklehetőséggel. Jelen formájában inkább csak az érdeklődőknek ajánlom, különösen, ha vannak barátaitok, akikkel közösen gyilkolhatjátok a gépeket – de ha a műfajt eleve nem szeretitek, akkor a Generation Zero sem fogja megszerettetni veletek, lehetőség pedig mindenképpen sokkal több volt a koncepcióban, mint amit jelen formájában a játék felvillant.

ÉRTÉKELÉS

ZOO_LEE

A legkiforrottabb, legélvezetesebb online túlélőjáték, amelyet eddig játszhattam – sajnos túl későn érkezett, és ráfér még némi csiszolás, bővítés, hogy alapművé, klasszikussá válhasson.

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

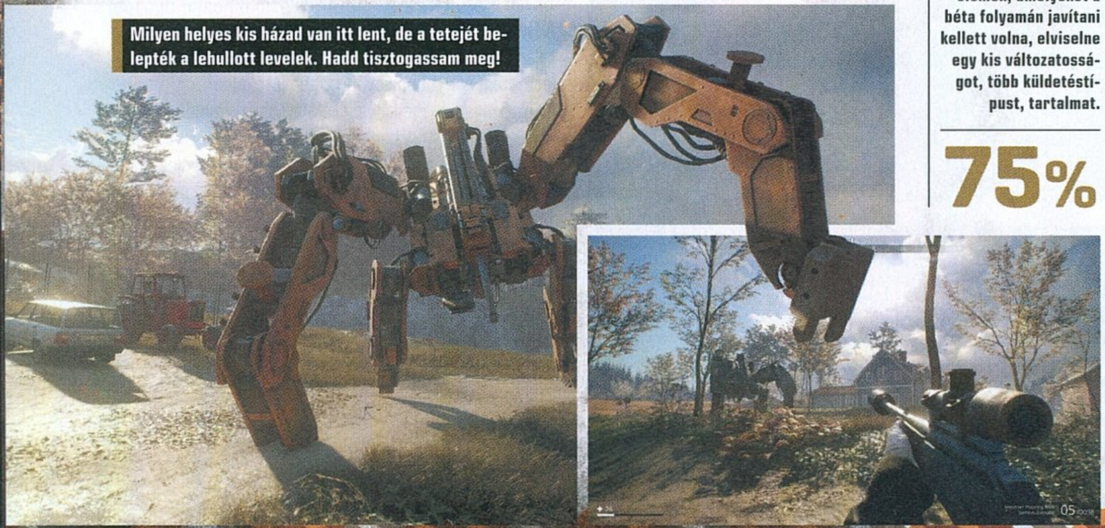
PRO

Csodaszép, jól kidolgozott, hangulatos darab, élvezetes játékmenet, magasan veri a műfaj többi képviselőjét.

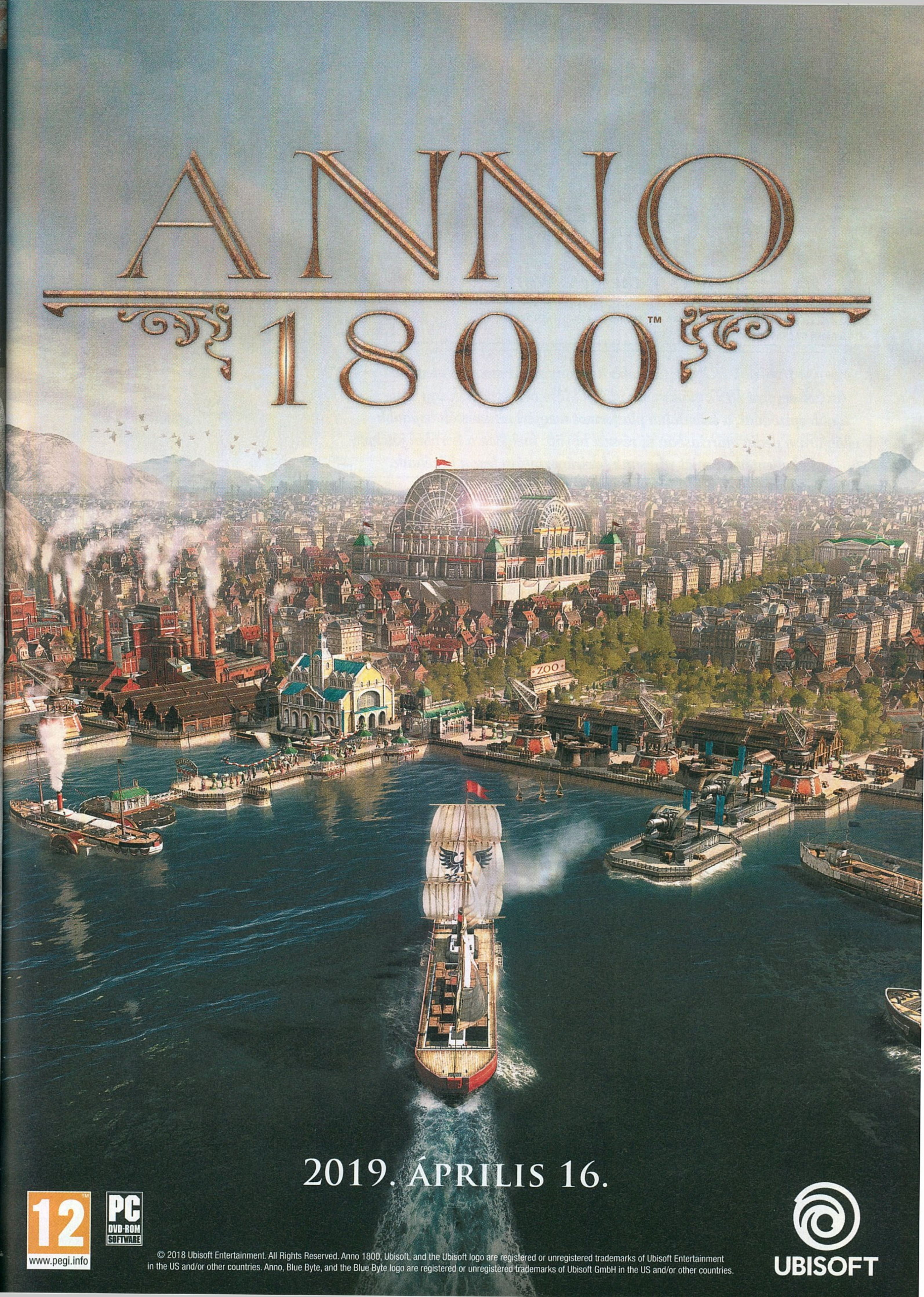
KONTRA

Kisebb-nagyobb bugok, problémás elemek, amelyeket a béta folyamán javítani kellett volna, elviselne egy kis változatosságot, több küldetéstípust, tartalmat.

75%



Milyen helyes kis házad van itt lent, de a tetejét belepték a lehullott levelek. Hadd tisztogassam meg!


ANNO 1800™
ZOO
2019. ÁPRILIS 16.
12
www.pegi.info
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Anno 1800, Ubisoft, and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Anno, Blue Byte, and the Blue Byte logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft GmbH in the US and/or other countries.
UBISOFT

VÁROSÉPÍTŐ ALKIMISTÁK KALANDJAI

ADATOK

KIADÓ **KOEI TECMO GAMES** – FEJLESZTŐ **GUST** – MŰFAJ **JRPG** – MEGJELENÉS **2019.03.26.**
ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 200 FORINT.**

[ÍRTA **BRITPOPPER**] ***A JRPG-k legszebb hagyományait magába olvasztó Atelier-sorozat 1997 májusa óta időről időre bejelentkezik egy-egy újabb epizóddal, a számtalan platformot megjárt alkimisták legújabb világjárása pedig márciusban új résszel bővült, melyben a korábbi játékokkal ellentétben saját városunk felvirágoztatása lesz a fő célunk.***

Az Atelier hazánkban egy nem túl ismert széria, ami részben érthető is, hiszen 1997-es indulásától kezdve éveken át csupán a szigetországban jelent meg, ahol viszont szép kis rajongótábort épített maga köré. 2004-től azonban az Atelier Iris: Eternal Mana érkezésével párhuzamosan a korábbi játékok, illetve azok remasterelt változatai is eljutottak nyugatra, a JRPG-fanok legnagyobb örömére. Érdekesség, hogy az Atelier-játékokat '97 óta a Nagano városában működő Gust fejleszti, és a szintén japán Koei Tecmo adja ki, fő platformjuk pedig mindig is a PlayStation volt (illetve a PSP és PS Vita), ám a széria már a kezdetektől továbbvándorolt a GameBoy, Nintendo DS/3DS, de még a Saturn és Dreamcast konzolokra is, természetesen a kötelező mobiljátékos átdolgozások mellett. Viszont talán még érdekesebb, hogy a manga- és anime-adaptációk nem a játéksorozat előtt készültek, hanem éppenséggel pont abból nőttek ki, előbbi Ocsi Josihiko és Abeno Csako, utóbbi pedig a Szaki anime-adaptációját is jegyző Studio Gokumi jóvoltából.

WESTWALD, TE CSODÁS!

Az Atelier mindig is az alkímiáról, a hozzá kapcsolódó gyűjthető egyedi tárgyakról és különc karaktereiről szólt, ahol speciális recepteket kellett megszereznünk, majd az ezekben szereplő összetevőket begyűjteni, melyek segítségével újabb tárgyakat, fegyvereket, páncélokat vagy varázslatokat kotyvaszthattunk magunknak, amik a harcokban is fontos szerepet játszottak. Az új részben sincs ez másképp, aminek kezdetén megjelenik a steampunk cosplay-partik fénypontját megszégyenítő ruházatban tündöklő címszereplő, Nelke Fon Lestamm, az előkelő úrihölgy, aki mellett ott kullog hű szolgálója, Misty Elarute. Elérkeznek a csendes Westwald városához, majd elhatározzák, hogy felvirágoztatják a helyet – ez utóbbi egyébként a mi dolgunk lesz.

De azt hiszem, jobb, ha előre szólok: az Ateliers of the New World annyi szöveget tartalmaz, hogy ezek láttán még Tolkien is elismerően bólogatott volna. A játék első 15-20 percében (!) egyszerűen csak beszélgetéseket kell végighallgatnunk és olvasgatnunk, ráadásul a legtöbb nem is ugorható át, tehát ha itt nem unjuk végképp el magunkat, akkor igen jó esélyekkel indulunk tovább. A városban rögvest bemutatkozik nekünk Knoss, az ügyeletes helyi szépfiú és mindenes, aki a későbbiekben aztán a harcokban is hű társunk lesz. De ne rohanjunk még nagyon előre, mert újabb bő 15 percnyi beszélgetés után megismerkedhetünk a városfejlesztéssel. Bizony, itt ilyen jellegű feladatunk is van, Westwald pedig nem épül fel és fejlődik magától, EU-s pénzekből, szóval nekünk kell felhúznunk az újabb épületeket, oda munkaerőt találni, eszközöket és felhasználható alapanyagokat biztosítani. Kezdetben egészen könnyűnek tűnhet a városmenedzsment, de amint jobban belelendülünk a dolgokba, hamar rájövünk, hogy ez csak a felszín, és bizony egyre összetettebb feladatok várnak ránk.

Ha kiválasztottuk a megfelelő épületet, akkor már csak helyet kell találnunk neki – ebben nagy segítséget ad a 3D-s, mozgatható felső nézetes térkép –, majd aktiváljuk, és egy héttel később már meg is nyit a hőn áhított létesítmény. A vegyesbolt élelmiszert, míg a kovácsműhely fegyverfejlesztéseket ad, és így tovább. Persze ahhoz, hogy a készételt

Az aranykészítés nyomában

Az alkímia egy ősi ezoterikus irányzat, melynek végső célja az emberi létet felemelni az üdvösségbe, az úgynevezett Arany-korba. Három főbb része van: az elemekről szóló tanítás, a Nagy Mű, azaz a bölcsek kövéről szóló tanítás, valamint az alkimista tevékenységek vizsgálata. Az ókori Egyiptomtól kezdve a Távol-Keleten át egészen a „sötét" középkor kétes hírnevű kastélyai alatt húzódó titkos kamrák bugyborékoló üstjeiig találkozhatunk az alkímiát gyakorlókkal, akik mindannyian a hőn áhított bölcsek kövét szerették volna előállítani, mely képes a nemtelen fémeket (például: ólom) nemessé, azaz arannyá változtatni, emellett pedig olyan életelixírt termel, mely minden betegséget azonnal gyógyít, ráadásként még halhatatlanságot is nyújt a fogyasztójának.

el tudjuk adni, azt elő is kell állítani, amihez viszont elengedhetetlen egy kisebb veteményes, melyet célszerű a bolt szomszédságába tenni. Ha kocsmát építünk, akkor a sörhöz előbb komlóra van szükségünk, majd nem árt otthonosabbá tenni a helyet, hogy minél több vendég ihassa egymást az asztal alá, busás jutalmat termelve a városházának, azaz közvetve nekünk. A menedzsment tehát sokrétű, egészen aprólékosan bele lehet menni, ha pedig mindezzel megvagyunk, akkor mellékesen elindulhatunk különféle helyeket felfedezni a térképen, melyek fontos nyersanyagokat rejtenek.

ÉRTÉKELÉS

Az Ateliers of the New World csak és kizárólag a hardcore JRPG műfaj megrögzött híveinek ajánlható, ám jobb, ha ők is felkészülnek arra, hogy a már-már visual novelbéli mennyiséget elérő, tengernyi beszélgetést tartalmazó szerepjáték bizony nem egy könnyed séta a parkban.

TÁLALÁS: **57%**
TARTALOM: **67%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Komplex városmenedzsment, rengeteg gyűjtögetnivaló, klasszikus Atelier-hangulat.

KONTRA

Borzalmasan sok szöveg, monotonná váló játékmenet, idejétmúlt grafika.

65%

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Első utunk a közeli erdőbe vezet, ahol azonban már ellenfelekbe is botlunk. A körökre osztott harcrendszer egyáltalán nincs túlbonyolítva, viszont kár, hogy az első csatába is csak több mint fél óra játékidő után futunk bele (és itt az intro még be sem jött!), hogy ott aztán nagy elánnal leverhessünk egy vérmókust, meg két kék zselés cukrot. Persze, nyilván túlzok picit, de azért a program kötelező tutorial részét igazán átgondolhatták volna kicsit jobban is, mert mire a tényleges harcig eljutunk, a rengeteg szöveg és a bosszantóan sok információt tartalmazó interface miatt már megaludt a tej a szánkban. Harc közben válogathatunk a többféle speciális támadás között, ha pedig a Burst-mérő megtelik, akkor azt aktiválva a karaktereink tulajdonságait kapnak egy jó erős boostot, ami által még nagyobb sebzéseket vihetünk be az ellenfeleknek. Ha a csatát elbukjuk, akkor üres zsebekkel kell hazatérnünk, ha azonban győzedelmeskedünk, akkor értékes nyersanyagokkal gyarapodhatunk, melyekből spéci cuccokat gyárthatunk le.

és erősebb felszerelésekkel verjük le, Westwald meg közben szépen gyarapodik. A látványvilág sajnos siralmas képet mutat, mert még ha a kézzel megrajzolt karakterekbe nem is lehet belekötni, a 3D-s környezet és átvezetők már bőven kimerítik a silány minőséget. A legtöbb tereptárgyon a textúra úgy szét van kenve, mint a '60-as évek suhancain a hajzselé, az elmosódott hátterekről már nem is szólva. A zenéken túl szerencsére a szinkron is rendben van, az irányításon viszont meglátszik a konzolos múlt, mert a PC-s portnál külön élmény volt rájönnöm a megfelelő gombkiosztásra, a program ugyanis rendre egy kontroller képét tolta elém.

Aki kőkemény JRPG-re vágyik, az a Nelke & the Legendary Alchemistsben csalódni fog, mivel ez elsődlegesen egy városépítő.

Lényegében a teljes játék erre a koncepcióra épít: a történet előrehaladtával csak városunk fejlődik látványosan – fő prioritásunk is ennek istápolása lesz –, illetve újabb szereplőket ismerhetünk meg (őket a csapatunkba is beválogathatjuk!), de az alapfelállás nem változik. Értékes lootért portyázunk a világban, miközben az egyre táposabb ellenfeleket egyre egyedibb

Az Atelier megrögzött rajongóinak persze nyilván sokkal többet jelenthet az Ateliers of the New World, és biztos vagyok benne, hogy páran megköveznének érte, de számomra 5-6 óra után egyszerűen monotonná és vontatottá vált az alkimista kalandorok idei epizódja, amiből még a viszonylag összetett városmenedzselés és a felettébb ritka loot utáni keresgélés sem tudott kirántani. Van az az érzés, amikor az egyszeri koca gamer először ül le egy Souls-játék elé, és idegenkedik a hirtelen haláloktól, meg az elsőre szerteágazó, komplex pályaszakaszoktól. Valami hasonló érzés keringett bennem az Ateliers of the New World kalandozása alatt is, pedig tőlem aztán kicsit sem áll távol a JRPG műfaj, egyszerűen csak ezt a címet nehéz befogadni, bár az is tény, hogy nem mi, európai játékosok vagyunk ennek a programnak a fő célközönsége. Tősgyökeres Atelier-fanok jól szórakozhatnak vele, hiszen az összes régi szereplő visszatér, és melléjük még számtalan új is csatlakozik, sőt a saját kis városunk felfejlesztése és kibővítése is egész szórakoztató tud lenni. Ha viszont csak most szeretnétek belépni a JRPG-k világába, hogy alaposabban is megismerkedjünk vele, akkor a Final Fantasy, a Ni No Kuni, a Dragon Quest vagy akár a Kingdom Hearts még mindig messze jobb választásnak bizonyulhat.

Mit adott nekünk az alkímia? Hát, például kettes szinten már némi pénzért elérhető a sör, de csak 18 éves kor felett!

BÁRKI NYUGALMÁNAK MEGZAVARÁSÁRA ALKALMAS

TRIALS Rising

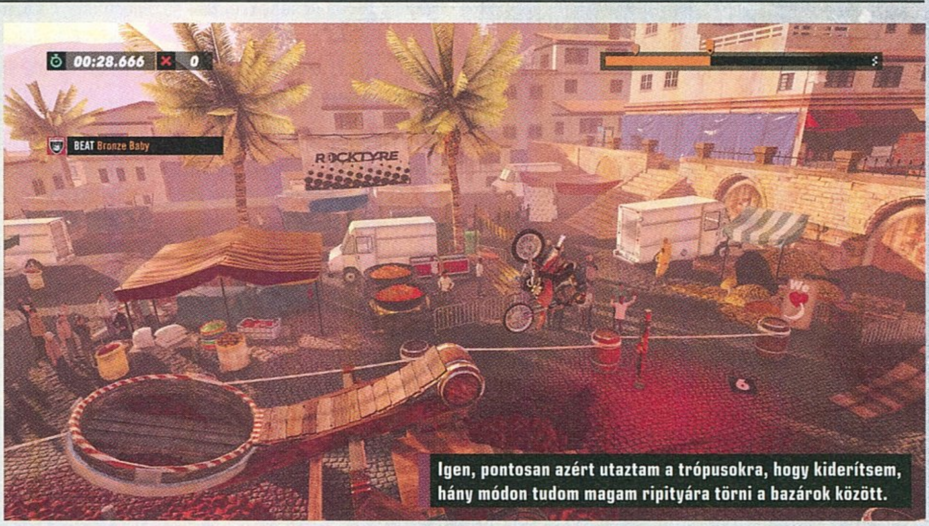
[ÍRTA **BÖJTI**]

2000-es bemutatkozása óta a Trials-sorozat népszerűsége töretlen, pedig ki tudja, hogy hány törött kontroller és berepedt kijelzőjű tévé vált már az ügyességet és türelmet alaposan próbára tévő játék áldozatává. Mármint azon játékosok áldozatává, akik nem bírták a stresszt, ami a pályák teljesítésével jár. Ha pedig valakinek gyengébb az idegrendszere, az most is megküzdhet az indulataival.

ADATOK

KIADÓ **UBISOFT** – FEJLESZTŐ **REDLYNX, UBISOFT KIEV** – MŰFAJ **VERSENY, ÜGYESSÉGI** – MEGJELENÉS **2019.02.26.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, KB. 7900 FT, KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

Mert alapvetően miről is szól a Trials-sorozat? Ha még soha nem játszottál egyik epizóddal sem (lemondóan tekintünk rád, bár soha nem késő a jó útra térni), akkor a legcélszerűbb azt mondanom, hogy a türelemről. Pont, mint mondjuk, a Dark Souls esetében, itt is a kihívás apró részleteinek felismerése kerül a középpontba, majd ha már látod, mi miatt buksz el újra és újra, akkor jöhet a megoldás, a kísérletezés, az izzadás a rengeteg bukás miatt, az unott gombnyomkodás minden újrakezdésnél, majd a hihetetlen katarzis, mielőtt újra a könnyeid potyognak egy-egy lehetetlennek tűnő feladatnak hála. Na, jó, nem veszem el egyből a kedved, mert azért itt van egy bemelegítő, felvezető szakasz. Az, amikor balról megindulsz az első motoroddal, és az első pályákon nem csinálsz mást, csak nyomod a gázt, nézed a lepkéket, hajkurászod a madarakat, óbégatsz a levegőbe ugratva, lengeted a sapkád és vigyorogsz, mint a vadalma. Igen, ez egy ilyen „fun" videojáték, szinte kizárólag a szórakozásért van, meg a legőrültebb ötletekért. Aztán az egyre őrültebb ötleteket valami más is kísérni kezdi. A kendőzetlen, pokoli, bőröd alá hatoló kín, amit a cenobiták húskampóval tépnek ki a belső szerveid közül, hogy utána a nyelveddel ízleltessék meg, milyen a fájdalom és a nyomor valódi zamata.



Igen, pontosan azért utaztam a trópusokra, hogy kiderítsem, hány módon tudom magam ripityára törni a bazárok között.

KÉT KERÉKEN A VILÁG KÖRÜL

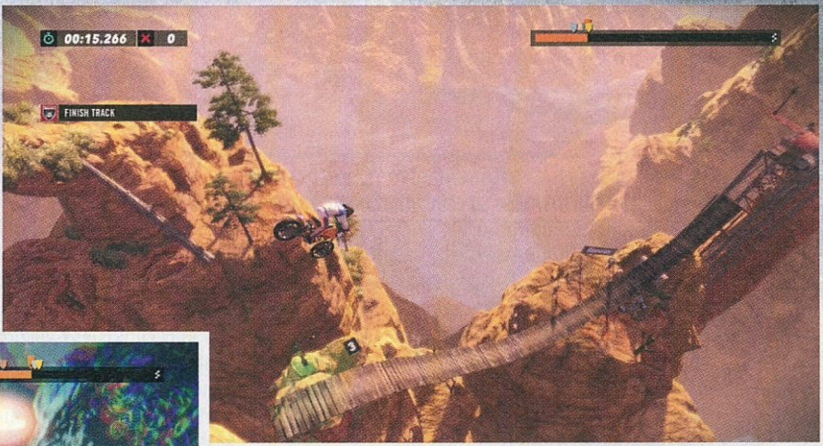
De térjünk vissza a szórakozáshoz. Csak mert látom, hogy ahány olvasónk van, annyiféle menekülnek. Na, ha már mindenki visszatért, folytatom. Szóval, a játéktér ezúttal nem különböző szekciókra van bontva, hanem kapunk egy térképet a Föld kontinenseivel, ahol először egy célterület nyílik meg, méghozzá a kezdő kihívásokkal, majd ahogy megoldjuk a pályákat, úgy jönnek a tapasztalati pontok, úgy fejlődik a karakter, aztán a szintlépésekkel nyitjuk meg a további feladatokat is. Először csak robogunk a gagyi kis cangánkon, a tipikus, newbie ruházatunkkal, ugratunk pár kisebbet, beleordítunk a levegőbe, ahogy hullunk alá, alkalmazkodva a fizikához, meg élvezzük a látványt, ami egyébként tényleg nagyon pofás. A küllőkön csillognak a nap fénysugarai, a kerekek önálló életre kelnek, a ruhába belekap a szél, a háttérben mindig történik valami, élettel töltve meg ezt az őrületes hajszát, aminél főképp az idő az ellenfél. Aztán egyre inkább a fizika is. De erre később térjünk vissza.

A Ubisoft egyébként nem lenne Ubisoft, ha nem tanult volna az elmúlt egy-két évből, aminél minden a fejlődésre, szintlépésre, RPG-light elemekre épült fel, no, és persze a testreszabásra, aminek hála mindenki egyedi és ízlésének megfelelő karaktert alkothat. Így aztán minden szintlépésnél ládát kapsz, a ládából dekorációs elemek, motoros tartozékok, ruhadarabok hullanak, plusz némi pénzmag is üti a markod. Minél jobb helyezéseket érsz el, minél több kihívást teljesítesz, annál gyorsabban fejlődsz, és ennek függvényében kapod meg a terület utolsó bajnokságát, a több körös futamot, aminél először az első négy, aztán az első két helyezett közé kell felküzdened magad, hogy legvégül a dobogó legfelső helyén végezz. Plusz megnyílik egy újabb kontinens, a további eseményekkel, amik persze előbb utóbb a nehézséget is emelik. Egészen a csúcsig.

És itt köszön be a pokol, mert míg az elején még vígan hajtasz, maximum akkor megizzadva, ha a platina eredmény a cél, addig a nehézség fokozásával egyre durvább helyzetek jelentkeznek, a

KETTEN A VILÁG ELLEN

Bár offline és online is nagyszerű a játék multiplayer-felhozatala, nagyon jól el lehet szórakozni az erre alkalmas pályákon, a helyi többjátékos kínálat egy egészen speciális kihívást is biztosít azoknak, akik szeretnek sírva röhögni a saját bénázásaikon. Ez a Tandem-mód, aminél ketten irányítják a kasztnit, így kétfelé osztva a súlypontot, ami időnként (mondhatni, elég sokszor) fejvesztett kapkodáshoz, repkedéshez vezet, miközben a játékosok lényegében rongybabává válnak. Komoly összpontosítás szükséges, ha valakivel összefogva ezt az opciót is kipróbálnánk, de a türelmet és a kitartást sokszorosan meghálálja a sikerélmény, mikor a pálya végére érünk.



Ezek itt nem egy boss-fight jelenetei, pedig mennyire adná. Sebaj, ilyesmire marad a Trials of the Blood Dragon.

helyszínek egyre fifikásabb módon vannak kialakítva, és egyre inkább szükséges a motor kiismerése, hogy a megfelelő pillanatban a megfelelő szögbe húzva irányítsd a kerekeket, a súlypontot, avagy mindent, ami akár csak egy centit is mozdít a bringán. Ez pedig azért sokszor a végletekig hajszolja a türelmed, főleg a Hard fokozat környékén, és aki már játszott bármelyik Trials-epizóddal, az jól ismeri az érzést, amikor már az ötvenedik alkalommal nyom rá az újratöltés/újrakezdés gombra, mert első mozdulatra látja, mi sikerül és mi nem. Ilyenkor pedig, az állandó újrakezdésnél, az esélytelenek teljes nyugalma szállja meg az embert, miközben már azon mielőtt agybajt kapnának. Plusz a kanapés, helyi többjátékos mód mellett ott a netes multi, aminél lehet szavazni, hogy mi legyen a három helyszín, milyen fokozaton, aztán lehet röhögni a többieken... vagy magunkon. Ami pedig általában a Trials érdeme, vagyis a játékosbázisé, az a „csináld magad" mozgalom, aminek hála a játék piacterén megjelennek az ingyenesen letölthető pályák, amiket a játékosok maguk raktak össze, sokszor a legelvetemültebb stílusban. Mert ugye nem elég, hogy a Disneylandet idéző vidámparkban, egy filmstúdióban, Pripjatyban vagy éppen egy tengerparton zúzhatsz, a saját térképek között elsők között jelent

Azt gondolnánk, hogy egy Trials-játék nem jelent nagy grafkai kihívást, viszont a Switch-es változatot látva elgondolkodtunk.

röhög, hogy mennyit tud szerencsétlenkedni, pedig ott a megoldás, csak minden egyes rossz mozdulat rontja az esélyeit. Ezen a ponton meg már talán a kontroller és a tévé is biztonságban van, hiszen nem idegből cselekszik az ember.

VEGYE, VIGYE!

Persze van minden, ami korábban volt, miközben a felhozatal egyébként az eddigi legtartalmasabb, már ami a pályák számát jelenti, szóval a kezdők is kiélvezhetik a viszonylag alacsony áron kapott játék könnyebb szegmenseit, mivel legalább 15-20 pályán élvezkedhetnek, meg az, ahol akár egy óriási szemgolyón is áthajthatsz, mielőtt a kaszással találkozol. Szóval bőven van lehetőség, a Trials Rising így hatalmas mennyiségben nyújt kihívást, szórakozást, ötleteket – pláne, hogy speciális feladatokat is kaphatsz, bár azok általában kicsapják a biztosítékot. Meg az is más kérdés, hogy a negyvenedik szint környékén iszonyatosan lelassul az előrehaladás, így aki nem annyira ügyes, az vért izzad, mire eljut a legnehezebb fokozatokig, a profik pedig halálra unják magukat, míg végre megnyílik az a szegmens, ahol már valódi, izgalmasabb kihívások elé nézhetnek. Nem a legátgondoltabb lépés, ráadásul arra sem foghatjuk a döntést, hogy „mer' azok a csúnya mikrotranzakciók!"

Mert utóbbiak vannak, de lényegében csak a skinekre, motoros alkatrészekre, ruhákra, amik egyébként is jönnek a ládákból, és amikkel egyre vagányabb külsőt lehet elérni. De nincs XP-booster, mint mondjuk az Assassin's Creed esetében, meg nincs olyan, mint a Far Cry New Dawnban, aminél a MI társ felélesztésére saját pénzből is költhetsz, ha nincs kedved farmolgatni. Szóval itt senkit nem zavar a mikrotranzakció, viszont ezzel együtt nem értem, hogy akkor miért kellett ennyire lelassítani a fejlődést. Tervben volt a fizetős fejlődés, csak végül nem merték beleépíteni a rendszerbe? Vagy később kerül a játékba? Ez lehet, hogy örök talány marad.

Na, nem úgy, mint az, hogy ajánlom-e a programot. Merthogy természetesen igen. Van hibája, így például a néha jelentkező beszaggatások is zavaróak, pláne egy ilyen játéknál, ahol pillanatok dönthetnek a verseny kimeneteléről, de ezenkívül nem sok lényeges hiányosságot tudnék mondani. Egy újszülöttnek minden vicc új, azonban a Trials az, ami sokadik alkalomra sem válik unalmassá, még mindig remekül lehet vele szórakozni, noha ezúttal már azért érződik, hogy legközelebb a világtérképpel és a ládákkal sem lehet elodázni a nagyobb változás igényét. A látvány tényleg remek, noha a részletek elég egyszerűek, az összképre nem lehet panasz, plusz a tartalom elég vaskos, a változatossággal sincs gond. Persze, gyenge idegzetűek maradjanak tőle távol, mert valaki még megsérül a végén, amúgy viszont motorra fel, főleg, hogy még a zenei felhozatal is pazar. Mármint, oké, a hiphop számomra például nem annyira adja motorozás közben, na, de az In Flames, meg az Anthrax azért eléggé odaver, mikor éppen az égből alázuhanva nyomod a szaltókat.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Újabb Trials-játék, újabb őrületes kihívások, méghozzá a világ minden részén, akár közösségi mókaként is, ráadásul egyedi külső megalkotása mellett.

TÁLALÁS:	80%
TARTALOM:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

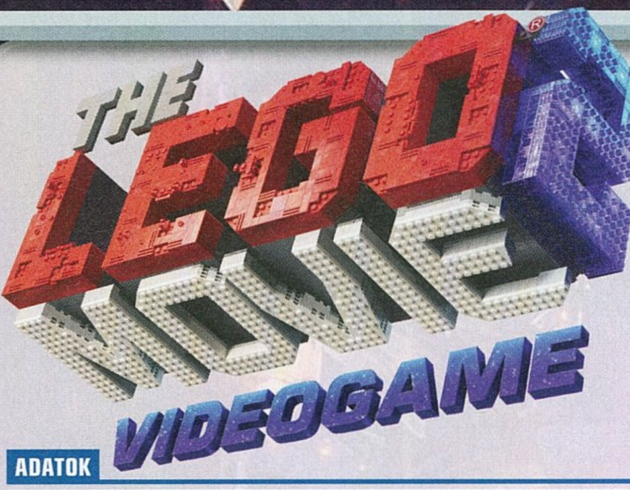
PRO

Egészen rendben van a külcsín, a játék sem drága, plusz állandóan készülnek a saját gyártású pályák, amikhez a jól összeválogatott soundtrack adja a kerékalávalót.

KONTRA

A fejlődés nagyon belassul, pont a nehézségváltásnál, aminek semmi értelme. Legközelebb más újítás is kellene, nem csak a térképben, meg az RPG-light elemekkel. A beszaggatások nagyon nem kellenének egy ilyen játékba.

79%



A MEGÚJULÁS ÉPÍTŐKOCKÁI

[ÍRTA BRITPOPPER] **Akik hozzám hasonlóan régebb óta nyomon követik a híres építőkockás szoftvereket, azok nagy eséllyel titkon reménykedtek már egyfajta megújulásban, és bár a tavalyi DC-adaptáció a történetmesélésben előrébb lépett, összességében csak jelen cikkünk tárgya hozta el az igazi áttörést.**

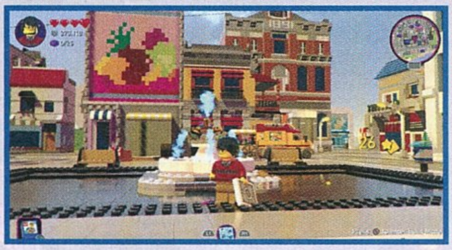
ADATOK

KIADÓ **WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **TT GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ/KALAND**
MEGJELENÉS **2019.02.26.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9500 FORINT, PS STORE-BÓL 11 990 FT.**

Mivel beköszöntött 2019, ez menetrend szerint minimum két LEGO-videojátékot jelent, ezekből pedig az első versenyző a szép sikereket elért, új mozifilm árukapcsolása. Bevallom, az első részt kellemes emlékként őrzöm mind a film, mind pedig az adaptációt illetően, szerintem gyerekek és felnőttek számára egyaránt szórakoztató volt mindkettő. Sőt, még a második film is megfelelően hozta a szintet. Nem úgy, mint a futószalagon gyártott újkori LEGO-játékok, melyek ugyan korrektek voltak, ám semmi igazán kiemelkedővel nem tudtak szolgálni. A probléma akkor kezdődött, mikor a TT Games megpróbált elvonatkoztatni az építőkockákkal az alapanyaghoz hűen alkottak meg. Továbbá ez volt az első olyan rész a szériában, ami nem akart megfullasztani az elnyújtott játékidejével, és végig le tudott kötni úgy, hogy három óra játék után nem kezdtem el kockákat hányni. Nagyon kíváncsi voltam, hogy a bejáratott sablonok után mer-e még újat mutatni a TT, vagy megelégszik-e a csapat a közepessel, és az éves FIFA-játékok szintjére degradálja a szériát.

GALAXIS ÚTIKALAUZ ÉPÍTGETŐKNEK

Hőseink városkáját évek óta a kifejezetten gyerekeknek készült Duplo-univerzum cukorfalat, ám annál veszélyesebb lényei tartják terrorban, így



A filmek sikere mellett a játék-adaptációk sem maradtak alul. Kiemelkedőnek nem hívnánk őket, de szórakozásnak nem utolsók.

tarkított környezettől, az unalomig koptatott játékmenetet pedig újabb és újabb franchise-ok meglovaglásával akarták palástolni. Amikor visszagondolok a LEGO Jurassic World unalmasan szürke kerítéseire, valamint elmaszatolt zöld talajtextúrájára, én magam is visszasírom a korábbi The LEGO Movie Videogame-et, ahol tényleg mindent

egyfajta posztapokaliptikus világrend uralkodik el az alapjáraton békés és mókás tájon. Pár éven belül pontosan úgy is néz ki az egykor szebb napokat látott Bricksburg, mintha egy Mad Max-filmből lépett volna elő. És itt, már a sztori legelején szembesülhetünk azzal, hogy az egész városka maga az első pálya, pontosabban: a bolygó. Nincsenek zárt területek, a csőpályákat végre teljesen elhagyták, a galaxis kínálta minden planéta egy-egy kisebb homokozó, ahol bizonyos számú mesterkocka bezsebelése és társaink megmentése után ugorhatunk a következő egyedi világba. A meglátogatandó hat fő- és hat mellékhelyszínből az egyik szó szerint egy hatalmas játszótér, amire mi magunk építkezhetünk, és amire érdemes később ellátogatni.

Az egyszerű zöld terepasztal világa után a filmben látott galaxis többi bolygója minden LEGO-fan álma: kapunk sci-fi, western, klasszikus City, de még középkori tematikájú bolygót is, amiken küldetéseket teljesíthetünk és orrvérzésig gyűjtögethetünk. Temérdek láda kapott helyet a játékban, ezekből egyfajta színes loot-kapszulákat nyerhetünk ki, amiket a boltokban kinyitogatva véletlenszerűen hozzájuthatunk tárgyakhoz, módosítókhoz, újabb minifigurákhoz, járművekhez, valamint épületek tervrajzaihoz. Mostantól nem az unalomig elcsépelt rendszer szerint fogunk sztoriszinteket ismételgetni, hogy a kívánt karakter képességével minikitekhez és megvásárolható szereplőkhöz jussunk. Itt már minden egyes figura használhatja a közös eszköztárat, ami szintén egy hatalmas pozitívum. Könnyedén kiválaszthatjuk, hogy mit szeretnénk megépíteni, és már csak le kell raknunk egy adott helyre. Ezek a tárgyak lehetnek saját járművek is, de legtöbbször a továbbjutásunk kulcsát jelentő eszközök, például öntözőrendszer vagy ugrató. Nem kell többé a

Egyetlen dolgot utálok jobban a lépcsőzésnél: jeges lépcsőn lépcsőzni. Csúszós, juj!

ÚJRA MINDEN SZUPI SZUPER!

Ahogy annak idején a Birodalom visszavág, úgy a LEGO-kaland folytatása is nemhogy hozta a kötelezőt, de szerény véleményem szerint még túl is teljesítette azt, egyúttal jobbá vált, mint elődje. Újra itt van Emmet, Lucy, Csodakitty, Benny, és persze az egoizmust kimaxoló Batman is, kiknek lerombolt városában az évekig tartó harc után megjelenik Édes Káosz Tábornok, aki elmondja, hogy ők a felelősek az invázióért, és uralkodója, Amit Akarok Királynő házasságra szeretne lépni Batmannel – ez a frigy pedig előidézheti az Ar-Mama-Geddont. Hőseink a Tesho Rendszerben kalandoznak, miközben Emmet összetalálkozik a különös Rex Nemremex nevű vagány alakkal, akivel mintha gyanúsan sok közös lenne bennük. Az animáció pazar, a sztori izgalmas, a poénok betalálnak, a zenét pedig sikerült még fülbemászóbb dalokkal kiegészíteni. A LEGO-kaland 2 tökéletes folytatás lett, ami kicsik és nagyon tetszését egyaránt elnyerheti.

250 emberkénk között mazsolázni, karaktert is csak akkor muszáj cserélni, ha azt egy főküldetés megköveteli.

Ez a kötetlenebb játékmenet, bár hasonlít a szuperhősös epizódok központi HUB-jára, de ott inkább nyűgnek érződött az egész, ezúttal azonban újra hatalmas élvezet a felfedezés és a gyűjtögetés, még ha az egyszerűbb, klisékre építkező feladatokat – hozz el egy bizonyos tárgyat, kísérj végig valakit, versenyezz stb. – nem is merték teljesen elengedni a fejlesztők. Elődjéhez hasonlóan itt is minden eredeti LEGO-elemekből áll, nincs ronda, élethűségre törekvő képződmény. Meglepően jól áll ez a megjelenítés a játéknak, ami a színes tárgyak és szereplők miatt még szemkápráztatóbb lett. Apróbb baki mindezek mellé, hogy sajnos a belső tereknél rendszerint megőrül a kamerakezelés, illetve elvétve láthatunk a semmiből kirajzolódó textúrákat.

VADNYUGATTÓL A RAKÉTAVETŐS DINOSZAURUSZOKIG

Jópofa, hogy a LEGO néhol megint önmagát parodizálja, például a western világban az égen ott virít a „The Old West" felirat, míg A stepfordi feleségekből kilépő, elsőre tökéletesnek tűnő kertvárosban a háttérben álló házak csupán felrakosgatott díszítőelemek. Az idősebbek is kapnak kikacsintásokat, például a sci-fi bolygón a Jones nevű macska megmentése az űrhajóból egyértelmű Alien-utalás, de a békés polgári életet élő Justice League tagjai is mosolyt csalhatnak az arcunkra. A középkori tematikájú bolygón – mely gyermekkorom nagy kedvence, a Castle szettjeiből épült – minden második járókelő Peter Jacksonra hajaz, a legtöbb ellenfél pedig vicsorgó ork. Minden egyes világban kapunk ehhez hasonló jópofa ötleteket, amik rengeteget dobnak a játékélményen, és nemcsak a gyerekeket vonzzák be, hanem az idősebb korosztályt is azonnal megragadják. Az új mozifilmhez hasonlóan itt is remekül lettek vegyítve a klasszikus-, a Friends-, és a Duplo-készletek, utóbbi kettő meglepő módon egyáltalán nem lóg ki az összképből. A zenékről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, hiszen bár a fájdalmasan fülbemászó „Everything Is Awesome" és ennek remixei előkelő helyet kaptak a dallistában, ám a különböző világok témájához maximálisan igazodó, kellemes soundtrack (értsd: a sci-fi világban több a szintetizátoros betét, míg mondjuk a középkoriban a fúvós hangszer) órákat követően, sok kóborlás után sem válik unalmassá.

Hű adaptációként a filmben látott minden szereplő feloldható – sőt, az elsőből is kapunk egy jó nagy adagot –, akár több variánsban is. Járműveket és hátasokat is lerakhatunk, utóbbiak közül a szimpla lótól kezdve a velociraptorig temérdek jószág helyet kapott. Azonban a járművezetés igen nagy negatívumként róható fel a program számlájára, hiszen egyrészt az irányítás nehézkes, másrészt olyan csigalassúsággal haladnak, hogy futva gyorsabbak vagyunk. A sztori vége felé pedig megkapjuk a jetpacket is, amit megfelelően használva (azaz csak apránként adagolva a naftát) a legnagyobb távolságokat is játszi könnyedséggel tudhatjuk le. Szerencsére itt már nincsenek olyan bosszantó apróságok, mint a LEGO Harry Potter Years 5-7 indokolatlanul szerepeltetett sertései, és az alapanyagot is hűebben kezelik, mint például az említett Potter-kalandban, ahol a halálok kifigurázása – emlékezzünk csak vissza Dumbledorra! – már-már kínos szintet ütött meg. Itt ilyesmi nincs, a poénok jók, a hangulat beszippant, még Csodakitty világában is állandóan nevetésben törtem ki a túltoltan giccses és szivárványos környezet és az elvont állatkák látványán.

A The LEGO Movie 2 Videogame végre értelmesen gondolta újra az évek során elcsépeltté vált formulát, ami egy nagyon könnyen befogadható kalandra invitálja a játékosokat. Bizakodó vagyok, hogy a következő LEGO-alkotás is erre a sémára fog épülni, és nem a végtelen tétnélküli verekedésre és szintismételgetésekre. Épp ez a nyitottabb, szabadon építgetős rendszer áll a legjobban az egész szériának, hiszen végső soron maga a legózás is erről szól, nem igaz? G

ÉRTÉKELÉS

BRITPOPPER

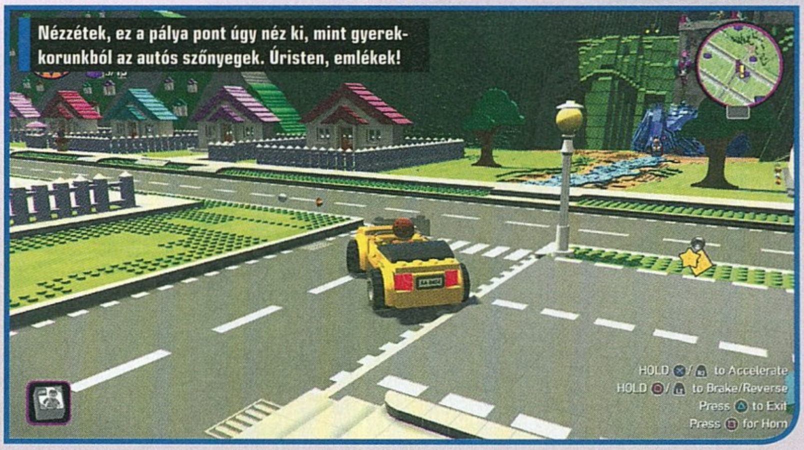
Az új LEGO-játék filmes adaptáció-jellege ellenére az alapoktól gondolta újra a játékmenetet, és bár továbbra is szenved néhány gyermekbetegségtől, összességében az utóbbi idők legélvezetesebb virtuális építőkockás kalandjává válik.

TÁLALÁS: **81%**
TARTALOM: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO
Végre igazi innováció, változatos helyszínek, tonnányi extra tartalom.

KONTRA
A kamerakezelés gyenge, a járművezetés borzalmas és teljesen felesleges.

86%

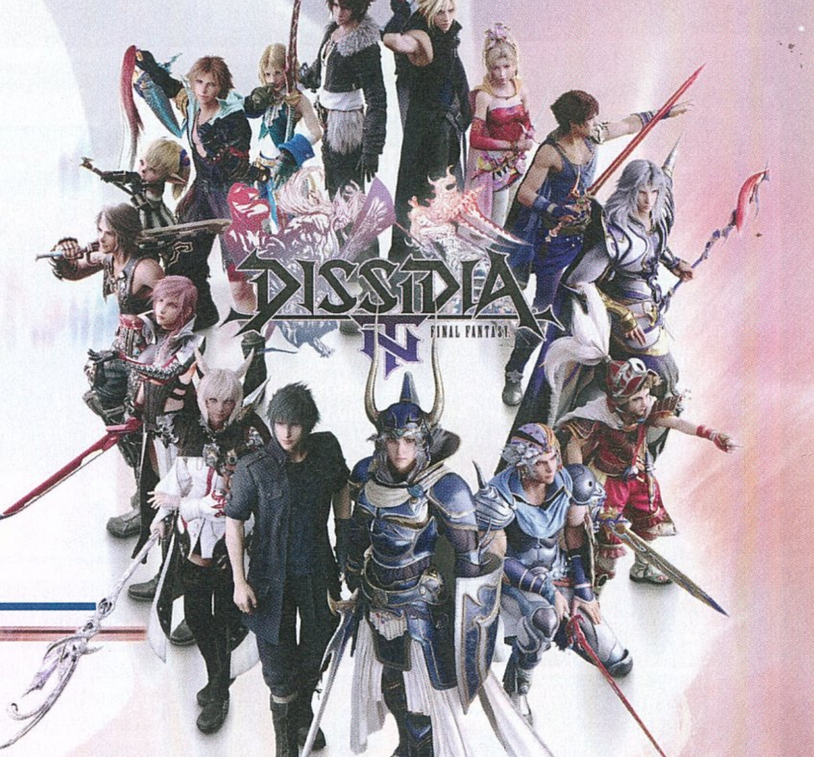


Nézzétek, ez a pálya pont úgy néz ki, mint gyerekkorunkból az autós szőnyegek. Úristen, emlékek!

FANTÁZIA-BAJNOKOK A PORONDON

[ÍRTA **MCMACKO**]

Mostanában nem aprózza el a Square Enix, a Final Fantasy-játékok különböző változataival frontális támadást indított az eddig csak részlegesen bevett bástyák irányába is. A PC-s közönség pedig éppen a bunyós alapokon nyugvó Dissidia NT-változatból kapott egy érdekes kiadást.



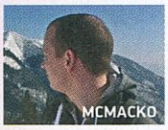
ADATOK
KIADÓ **SQUARE ENIX** – FEJLESZTŐ **SQUARE ENIX, TEAM NINJA (KOEI TECMO)**
MŰFAJ **VEREKEDŐS** – MEGJELENÉS **2019.03.12.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ A STANDARD VÁLTOZAT, NAGYJÁBÓL 9400 FORINT, DE VAN INGYENES VERZIÓ IS.**

Gondoltam, kitolok Böjti kollégával, és megnézem, mi lesz a reakciója, ha bemásolom a 2018 márciusi Guruba írt Dissidia NT-tesztemet. (Persze rutinosan, itt-ott rövidítve és át-átírogatva.) Aztán a nagy haditervet inkább félretettem, a „bunyós Final Fantasy" játék PC-s átirata ugyanis meglepő mód elég érdekességet hoz ahhoz, hogy ne ismételjük magunkat.

ÁLLAMPOLGÁRSÁGA: DISSZIDIAI

Azaz egy kicsit mégis muszáj ismételnünk. Ha nem tudnád, hogy miről van szó: a Dissidia-sorozat még a PlayStation Portable platformon indult, mint egy érdekes FF-melléklág. Szerencsére nem maradt a mára obskúrussá vált kézi konzolon a móka, a Square PS4-re is kihozta a kor verekedős Final Fantasy-játékát. Ebben 3v3 felállásban püfölik egymást a mindenkori FF-hősök, a csata pedig a nagyobb nyitott arénák és a hármas csapatok tényéből fakadóan a szokásostól taktikusabb és olykor hektikusabb jelleget tud ölteni. A HP-rendszer felett egy úgynevezett bátorság-pontrendszer is elhelyezkedik, ami nagyban befolyásolja a HP-támadásokat. Emellett a teljes képernyőt betöltő effektparádén túl varázslatok és summon lényidézések torpedózzák az idegrendszerünket. Az egyszeri nyugati játékos (vagy a játékos mellett bámészkodó barátnő, tesó, adott esetben feleség) pedig csak dörzsöli a szemét, hogy mi a túró történik a képernyőn.

ÉRTÉKELÉS



Érdekes, de egyáltalán nem hibátlan Final Fantasy-bunyó, végre (?) PC-n is.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Bika látvány, és ha ráérzel, bőven ad jutalomérzetet.

KONTRA
P2P multi megoldások, felemás tartalom és megosztó játékmenet.

65%

PC-SEK IS ELKEZDHETIK

Az alapszintű betanuláshoz kell egy kis türelem, ahogy a kismillió megnyitható apróságához is, de a baromi lassan farmolható GIL (=péz'), valamint azzal együtt a kincsek jelenléte a továbbiakban is felborzolhatja az emberek kedélyét. A PC-s változat emellett egy furcsa hármas megjelenésben dobbantott be a Steam polcaira (egyben a hiányzókat elérhetővé téve PS4-en is). Az úgynevezett Free változattal is el lehet karistolni, ha csak próbálkozni akarunk. Ebben a kiadásban nincs sztorimód, de van heti rotációban négy karakter, és ezekkel akár multizhatunk is. A reguláris alapkiadás a sztorit is magában foglalja, és a 28 alap karaktert is felsorakoztatja. A Deluxe pedig bónuszként hat karaktert, szezonbérletet és ki tudja hány extra kosztümöt hoz be a játékba.

Alapvetően jól muzsikál a PC-s átirat. Ha minden grafikai mutatót kitekerünk, akkor azért kell alá a vas (de persze a minimum konfig alatt is jócskán lehet játszható megoldást kicsikarni a motorból). Ha beállítjuk a maximum grafikát, és ráhúzzuk az élesítő szűrőt is a képre... mamám! Nagyon-nagyon jól tud kinézni a Dissidia NT PC-s változata, ami simán lepipálja a PS4 Pro-n látottakat – élességben, tisztaságban és összhatásban mindenképp. Tényleg kikönyököl a monitoron a különbség, pláne, ha konzolon már esetleg láttad a játékot.

Egy dolog viszont komolyan megakasztotta a program PC-s közönségét: a P2P kapcsolati alap, ami nagyon gyakran vezet laggos meccsekhez. A dolog odáig eszkalálódott, hogy a vonatkozó fórumokon a felhasználók nem kicsit ostorozzák a játékot, viszont ez a probléma talán nem ilyen egyértelmű. Nálunk általánosságban beszélve nem volt tűrhetetlen a multiplayer darabossága, de ez nem jelenti azt, hogy máshol, más esetben nem lehet játszhatatlan a multi, ahogyan azt sokan visszajelezték.

Egy a tuti: az ingyenes verzióval nem nagyon fürödhetsz be, és bár a sztori átvezetőiből ki fogsz maradni, belekóstolhatsz a Dissidia-élménybe, ami a PSP-s epizódok után sikeresen landolt PC-n is. Ilyen ívet befutni pedig csak kevés játék tud – te pedig anyagi veszteség nélkül eldöntheted, hogy a kipróbált minőség mennyire felel meg a mindenkori elvárásaidnak. A tavalyi teszthez hasonlóan szigorú értékelő dobozt pedig lőjük be középre, mondjuk az első fizetős változat által támasztott szintre. ■

Elég tiszteletet parancsoló vagy ahhoz, hogy ha lenne három társad, azt hinném, hogy együtt lovagoltok az Apokalipszisba.

INKÁBB A RAGNARÖK!

FIMBUL

ADATOK

KIADÓ **WILD RIVER GAMES** – FEJLESZTŐ **ZAXIS** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.02.28.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6300 FORINT, KONZOLON DRÁGÁBB.**

[ÍRTA **DRAG**] **Hogy az északi mitológiából videojátékos fronton mit lehet kihozni, azt egy bizonyos God of War meglehetősen hatékonyan prezentálta egy évvel ezelőtt. Az erős alapanyag azonban még nem garancia semmire, a Fimbul pedig sajnos elég jól bizonyítja ezt a feltételezést.**

Amilyen gyakran emlegetjük a képregényeket a filmvilágban, meglepő mód olyan ritkán jön elő ez a párhuzam a videojátékok esetében. Most azonban itt az alkalom – na, nem azért, mert a Fimbul bárminek is a feldolgozása lenne, hanem mert a sztori a tálalását tekintve ettől a műfajtól igényelt segítséget. És meg kell hagyni, jól is áll neki: a stilizált állóképek és szövegdobozok ugyan nem képviselnek kiemelkedő minőséget, de mindenképpen adnak egy kis egyedi ízt a játéknak.

MEGINT VILÁGVÉGE

Meg persze magának a sztorinak, ami igazából egy klasszikus bosszútörténet, megfűszerezve egy kis mitológiával. A Fimbul ugyanis – ahogy azt a címe is sejteti – a Ragnarök előtti hosszú-hosszú tél során játszódik, ahol a főhős, Kveluldver, csak egy különleges ereklye segítségével tudja elodázni a világvégét.

A vikingek, óriások és trollok ellen vívott csaták látványukban nem kifejezetten kiemelkedőek, az összkép azonban mégis elismerésre méltó a stilizált képi világnak és az animációknak köszönhetően. Utóbbiak kicsit a Prince of Persia és az Another World rotoszkópos megoldását juttatják az ember eszébe, ami mindenképpen pozitív referencia, mint ahogy lényegében a végig kötött pályán mozgó operatőr is dob egyet az élményen.

ÉRTÉKELÉS

Hiába a stílusos külső és az erős mitológiai háttér, a Fimbul unalmas harcai hosszú távon nem nyújtanak túl sok szórakozást.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **30%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **30%**

PRO
A képregényes stílusú átvezetők adnak némi egyediséget; a látvány összképe egészen kellemes.

KONTRA
A harcrendszer nélkülöz mindenféle mélységet és változatosságot; nagyon rövid.

45%

CSAK JÁTSZANI NE KÉNE VELE

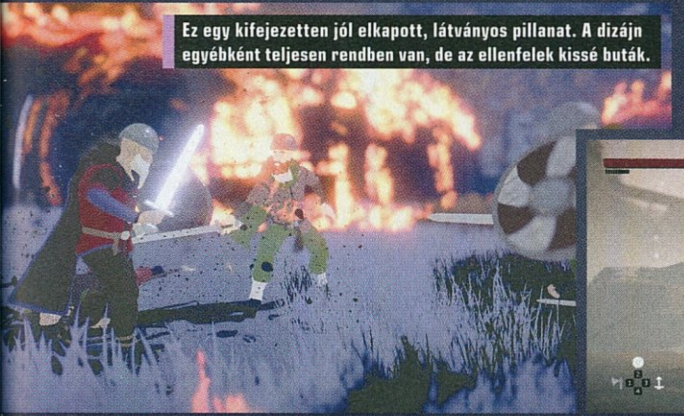
Az talán kiderült a fentiekből, hogy a Fimbult nézni abszolút szórakoztató élmény – játszani sajnos már jóval kevésbé. Maga a felépítés meglehetősen egyszerű, hiszen a többé-kevésbé lineáris pályák igazából harcok egymásutánjából állnak, amiket csupán az említett képregényes átvezetők, illetve ritkábban a lopakodós szekvenciák törnek meg. Ezzel önmagában nem volna baj, ha a harcrendszer kellően mély és változatos lenne, de sajnos nem ez a helyzet. A három különböző fegyver, a balta, a kard és a lándzsa már a kezdetektől fogva elérhető, a lehetőségek pedig három-négy konkrét speciális mozdulatot leszámítva semennyire nem bővülnek – nincs fejlesztési rendszer, sem pedig új felszerelés. A gyenge és erős támadások egymásutánja pedig komolyabb kombókat sem tartogat, igazából minden csak az időzítésről, illetve a ránk támadó ellenfelek türelmes szétválasztásáról szól. A mélység mellett ráadásul a kihívást is hiába keressük: igazából a kitérés, a gyors támadás és a gyógyítás hármasával a Fimbul kilencven százaléka teljesíthető. Még a főellenfélharcok is nagyrészt ugyanarra a kaptafára készültek: általában egy Jotun vár arra, hogy egy dárdával kínáljuk meg a megfelelő pillanatban.

hogy az ellenfelek elhelyezésével szintén folyamatosan meggyűlik a játék baja. A harcokról tudni kell, hogy addig nem mehetünk tovább, amíg le nem győztünk mindenkit, sokszor azonban nekünk kell keresgélnünk őket, valamilyen tereptárgyba beragadva, vagy éppen várva, hogy kijöjjenek a (számunkra) áthatolhatatlan erőtér mögül. Bosszantó.

A témából messze jobbat ki lehetett volna hozni, bár a látvány és a hangulat néha így is elkaphatja az embert. Csak a játékmenet…

A Fimbul sajnos a motorház alatt is messze van a hibátlantól. A nagyobb tömegjeleneteknél adódnak framerategondok, különösen a konzolos verziók esetében, de ennél nagyobb probléma,

A „jó" hír az, hogy a szenvedés hamar véget ér, hiszen a Fimbul sztorija kétthárom óra alatt felgöngyölíthető. És bár a fejlesztők megpróbálják belőfölni, hogy a történet során hozott döntéseink kihatással vannak a sztorira (ez volna a Lifestring-rendszer), a végső csatát leszámítva szinte semmi jelentősége nincs. Aki tehát esetleg fellelkesedett a stílusos külső láttán, azt el kell keserítenünk: a Fimbul játékként sajnos menthetetlenül elbukik.



Ez egy kifejezetten jól elkapott, látványos pillanat. A dizájn egyébként teljesen rendben van, de az ellenfelek kissé buták.

„ENNEK SOHA NEM LESZ VÉGE...”

[IRTA BÖJTI] **2019-et a Capcom frontális, dupla támadással indította, két nehézsúlyú versenyzőt is a ringbe küldve, amivel lényegében sikerült is megnyerni az első negyedévet, mind eladások, mind pedig visszajelzések és kritikák terén. Hiszen spoiler nélkül elmondható az, ami már a trailerekből és a demóból is látszódott: a kellemes mellékág, avagy a DmC után a Devil May Cry 5 nagy sikerrel viszi tovább a szériában a fővonulatot.**

ADATOK

KIADÓ **CAPCOM** – FEJLESZTŐ **CAPCOM** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.03.08.** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 000 FORINT, KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRON KAPHATÓ.**

Van abban valami sorsszerű, hogy miközben a '98-as Resident Evil 2 után a fejlesztők egy gótikusabb irányba akarták eltolni a zombis sorozatot, új nagyágyú született a laza Dante főszereplésével, majd sok-sok botladozással és közel két évtizeddel később, mikor a RE-széria újra önmagára talált a hetedik sorszámozott résszel, emellett pedig visszatért a gyökerekhez a második epizód alapoktól felújított változatával, a Devil May Cry is visszatalált a fő csapásirányhoz, méghozzá tapasztalt alkotókkal a fedélzeten, semmit sem bízva a véletlenre. Merthogy azt talán mindenki tudja, hogy a démonirtós kaland egykoron még RE-projektként indult, csak éppen kinőtte magát annyira, hogy magának az anyasorozatnak is konkurenciájává váljon. Noha ebből a pénztáraknál és a médiafelületeken semmit nem vettünk észre, hiszen a 2019-es Resident Evil 2 és Devil May Cry 5 fej fej mellett szerezte meg magának a január végét és március elejét, nem sok teret engedve másoknak, ezzel bebiztosítva a kiadóóriást idén a legjobbak közé. Nem véletlenül.

Merthogy míg a Resident Evil 2 ugye egy, az alapoktól újraírt remake volt, ami minden téren hozta a széria legjobb pillanatait és jellemzőit, addig a Ninja Theory DmC-je után a Devil May Cry 5 is a gyökerekhez tért vissza, hogy legendás harcrendszerét modern formában köszönthessük újra, a már jól ismert pátosszal, beszólások és konfliktusok közepette. Mondhatnánk, hogy nincs új a nap alatt, de lényegében ez egyáltalán nem így van, hiszen a legújabb rész pont annyira ismerős, amennyire kell, hogy tartalmazzon „ááá, ezt már láttam" pillanatokat, és pont annyira képes újat mutatni, hogy még a legelvakultabb veteránok se érezzék magukat az éves karácsonyi „otthon hagytuk Kevint" ismétlés közepén. De lássuk inkább, honnan indul a legújabb összezördülés, amely embertömegek halálát és mindenféle démoni rusnyaságok megjelenését okozza.

VALAMI DÉMONI

Mivel a Devil May Cry-sorozat egy brazil szappanoperával ér fel, csak szereplőinek neve nélkülözi a latinos ízt (Pedro Alejandro Dante, Rafael Fernando Mundus és a többi), elégedjünk meg annyival, hogy a pokoli hatalmak állandó fenyegetettséget jelentenek, ami az egykoron az emberek oldalára álló démon, Sparda vérének, a démonvadász Danténak hála általában azért pozitív befejezést nyer. A laza, mindenki által kedvelt fickó korábbi kalandjai közben megismert Nero szintén különleges képességekkel rendelkezik, ám még ő sem bír a frissen feltűnő démonnal, Urizennel, aki némi szuvenírt magával ragadva angolosan távozik. Közben egy mágikus erejű fa kezdi terrorizálni az élő lakosságot, kinyerve a vért a halottakból, elpusztítva mindenkit, ráadásul Dante is egy különleges látogatót kap a rejtélyes démonvadász, V képében, aki egy rendkívüli hatalmat birtokló démon miatt hívná össze a csipet-csapatot.

Így hát Dante a már ismert hölgykoszorú (Trish, Lady) oldalán útnak indul, együtt össze is csapnak a brutális energiáknak parancsoló szörnyeteggel, majd, mint akik jól végezték dolgukat, magatehetetlenül kiterülnek a rémúr előtt, Nero pedig utolsó érkezőként igyekszik menteni a menthetőt. Aztán persze kiderül, hogy a speciális démonlényeknek parancsoló V-nek mi köze ehhez az egész kalamajkához, illetve mi a kapcsolat Urizen és a már jól ismert múlt között, de hatalmas meglepetésekre senki ne számítson, merthogy a sztori az egyik legbanálisabb klisét puffogtatja, még csak nagy kétségeket sem hagyva

Haver, nagyon tetszik a sálad, pont a kedvenc árnyalatom. Erőszak? De ez nem is fegyver, csak egy annak látszó tárgy.

Az sem semmi, amikor egy ilyen laza fickó osztja a magukat össze-vissza csináló démonokat, de ha ketten vannak, nos, akkor az ég óvjon minden szörnyszülöttet.

az elnevezésekkel. Ettől függetlenül viszont iszonyatosan élvezetes a rendkívül mutatós és pózőrködéssel teli átvezetők miatt. Amúgy a sebtében, túl sok fantázia nélkül összedobált háttértörténet mellett a helyszínek semmilyen mivolta jelenti a másik nagy negatívumot, de őszintén, ilyen jelenetek és összecsapások mellett, amiket a Devil May Cry 5 tartalmaz, az embert még az sem érdekelné, ha az ördög seggében kellene ugyanennyi ideig harcolnia.

CSAPASSUK!

Merthogy a harc valami eszméletlen, ahogy a játékmenet szinte minden egyes szegmense is az. A 20 fejezetre osztott sztori a megszokottak szerint minden esetben felkészüléssel indít, értékeléssel zárul, aztán vagy nézelődünk a menüben, vagy bevásárolunk, vagy újranyomjuk valamelyik missziót, de soha nem unatkozunk. Pláne, ha utóbbiaknak esünk neki. Lényegében csak nézzük az átvezetőket, haladunk a csőpályákon, néha karaktert választunk, aztán külső nézetben, a rögzített kamerákat immáron nélkülöző helyszíneken adunk a démonoknak. Jobbról és balról is. Pláne, ha a többiek is képben vannak – merthogy van itt egy fura és nagyjából egyedi rendszer, aminél más játékosok karakterei is becsatlakozhatnak a hírigbe. Ez előfordulhat úgy, hogy csak látod, ahogy egy korábbi, látótávolságban lévő helyszínen valaki éppen aprít, méghozzá úgy, ahogy korábban te is tetted, de akár egy helyen, egy bizonyos ponton is lehet találkozni más játékosok jelenlétével, így éppen Neróval pusztítva kifejezetten jól jönnek V különleges támadásai, energiavillámai.

Mert bizony a három főszereplő eltérő tulajdonságokkal bír. Nero és Dante annyiban egyezik, hogy mindkettő a közelharcban jeleskedik, de míg Nero pótkarokkal szerez speckó képességeket (akár Mega Man blasterét is felvehetjük), addig Dante nem csak a megszokott fegyverekkel képes a már jól ismert trükkökre, kombókra és látványos megmozdulásokra, de a játék végéig lényegében mindent a repertoárba tesz, ami valaha felbukkant a sorozatban, vagy ami jelen körülmények között fegyverré alakítható. Teszi ezt ráadásul sok esetben piperkőc bohócként, ami önfeledt mosolyra késztetheti a játékost, annyira jól áll a szerep, illetve

Fiúk a klubból

A Devil May Cry 5 három karaktert is tartalmaz, akikkel a játékos a démonokat irthatja, ráadásul mindegyikük egyénisége, ami sok esetben a fegyvereken és a harcmodoron is látszódik.

Dante

A legendás sötét lovag és démon, Sparda fia, a rossz útra tért Vergil ikertestvére, aki privát nyomozóként és egyben démonvadászként a sorozat legfontosabb szereplője. Lényegében összeakasztotta már a bajszát mindenkivel, és ezúttal sincs ez másként.

Nero

Nero korábban egy ideig a látszólagosan Spardaimádó rend, az Order of the Sword szent lovagja volt. A Devil May Cry 4-ben már játszható karakterré vált, szembement a renddel, mikor kiderült, milyen célok vezetik annak vezetőjét, utána pedig Dante vette pártfogásába.

V

A legújabb epizód új, rejtélyes karaktere, aki démonvadászként kéri Dante segítségét. A direktor egy minden korábbihoz képest eltérő típusú, harcmodorú szereplőt szeretett volna bevetni, amit V tökéletesen teljesít, miközben démonszolgáinak parancsolva a fekete mágiához fordul.

annyira komikus némi szörnyhentelés és világvége-jelenet közben azt nézni, ahogy a látszólag érettebb és felelősségteljesebb fazon nem csak táncra perdül, de olyan mozdulatokat mutat, amiket aztán soha az életben nem képzeltünk volna el vele.

V az egyetlen, aki lényeges különbséget képes felmutatni, hiszen a többiekkel ellentétben ő a fekete mágia használója, ami, mint olyan, pont a könnyebb út, minden egyes esetben, és ez a játékmenetben is visszaköszön. Több helyen olvastam, hogy jelenlétét és harcmodorát sokan nehezményezik, de lényegében azzal sincs gond, sőt... démonmadarát (Griffon), -macskáját (Shadow) és -kolosszusát (Nightmare) használva olyan szintre lehet tekerni a badass-mérőt, amilyenre még ebben a sorozatban sem volt korábban példa. V a könyvéből mantrázza az ott írtakat, miközben villámok cikáznak, lézernyalábok sütik az ellenfeleket, akik sírva bújnak vissza démonodújukba, és mindezt teszi a legnagyobb természetességgel. Tény, sok kihívás nincs, amíg nem kényszerülünk közelharcra, azonban a legtöbb esetben választhatunk más karaktert, plusz a nehezebb fokozatoknál bőven van annyi kihívás, hogy már a fekete mágus harcmodora se okozzon lényeges lelkiismereti problémát.

EXTRA ENDGAME TARTALOM

Fontos a Devil May Cry legújabb részével kapcsolatban megemlíteni, hogy a játékot semmiképpen sem érdemes a legkönnyebb fokozaton indítani (hacsak nem trófeákra, acsikra hajtunk, ugyanis minden végigjátszás külön él), mert akkor szinte minimális kihívást sem nyújt, olyan, mintha God mode-ban nyomnánk le a kampányt. A normál fokozaton nagyjából 11-12 órányi tartalom már jóval barátibb és izgalmasabb, aki pedig szeretné kimaxolni a Devil May Cry-életérzést, az a később megnyíló fokozatoknál teljesítheti be sorsát. Lényegében ez az „újra és újra" örvény az egyik endgame tartalom, plusz a speciális kihívások és titkos missziók teljesítése, miközben van olyan küldetés, amit mindhárom karakterrel érdemes teljesíteni. Mindezeknek hála jócskán felszökik a rendelkezésre álló órák száma, avagy az sem jár rosszul, aki teljes áron vásárolja meg a Capcom új produkcióját. Azt írtam volna, hogy rosszul? Nos, ezzel a játékkal lényegében senki sem jár rosszul, aki kicsit is kedveli a műfajt, szóval rögzíthetjük magunkban, hogy ha nem is ez lesz az év játéka, azért valamilyen díjat talán bezsebel majd, de az biztos, hogy emlékezni fogunk rá.

HAJRÁ, DANTE-TEAM!

Nem kizárólag azért, mert rendkívül látványos. Bár tény, hogy a RE Engine ismét egy kisebb csodát produkált, legalábbis a karakterek kinézete és az animációk terén. A szereplők szinte életre kelnek, minden egyes apró részlet a helyén van, látvány terén tényleg nem lehet belekötni a Capcom munkájába, ami újabb nagy piros pont a grafikus motornak, amely már bizonyított az elmúlt években, és ami házon belül remélhetőleg sok klasszikust fog még útjára indítani. A sikerhez persze van némi köze a kreatív direktornak, Itsuno Hideaki (Devil May Cry 4, Auto Modellista), ugyanis lehengerlő formában van, elvégre az elmúlt tíz évben nemcsak ez az ötödik epizód köthető a nevéhez, de bizony a szintén nagyszerű Dragon's Dogma is. A kettő közötti áthallások egyébként egyértelműek: V-t irányítva a mágikus támadások sűrűjében szinte egy az egyben a DD harcait élhetjük újra, csak éppen pawnok helyett Griffon magyaráz néha. Az átvezetők pedig filmes, minőség szempontjából is kiemelkedő megoldásokat tartalmaznak, emiatt öröm végignézni minden egyes bejátszást, ami a cselekményt gördíti

Dante és Nero angyalai

A fiúk nem olyan klubból jöttek, elvégre csak úgy zsongnak körülöttük a csinosabbnál csinosabb, halálosabbnál halálosabb, vagy éppen okosabbnál okosabb lányok, akik néha még villantanak is.

Nico

Nicoletta Goldstein, a Devil May Cry 5 új NPC-je annak a Nell Goldsteinnek az unokája, akinek Dante Ebonyt és Ivoryt is köszönheti. A hasmutogató, tetkós, cserfes, nem mellesleg intelligens hölgy igazi fegyverszakértő, sőt fegyverkészítő, aki nemcsak méltó családi nevére, de tovább is öregbíti azt.

Trish

A sorozat egyik állandó szereplője, akit Mundus eredetileg Dante ellen teremtett meg, ám idővel csatlakozott a démonvadász klubhoz – a 4. rész egyik játszható karaktere. A csinos hölgy ezúttal nem sok vizet zavar, egyedül a cenzorokat viccelte meg egy kis meztelenséggel, amit végül orvosoltak.

Lady

Arkham, egy korábbi ellenfél lánya, aki támogató karakterként és ellenfélként is feltűnt már korábban, de idővel, miután segített az apját elintézni, szintén csatlakozott a csapathoz. Trishez hasonlóan ezúttal ő sem jutott túl sok szerephez, csak villantott kicsit, miután démoni formát kapott.

Badass-level SSS: ha nem tudod, mit lehet kezdeni egy darabokra vágott motorral, akkor csak próbáld ki a játékot!

tovább. Öröm az örömben, hogy az alkotónak döntenie kellett, méghozzá pont a DD és a Devil May Cry között, mikor a Capcom első embere felajánlotta valamelyik sorozat következő részét. Reméljük, hogy most már akkor a Dragon's Dogma folytatása is zöld utat kaphat, és arra is maradt néhány jó ötlet. Sőt, talán még több kreatív gondolat is.

Merthogy a Devil May Cry 5 egyik legnagyobb hibája az, hogy miközben elmondhatatlanul élvezetes, szórakoztató és látványos, lényegében szinte semmi újat nem tesz hozzá a sorozathoz. Utóbbit a sokak által keresztre feszített DmC tudta csak megtenni a Ninja Theory vezényletével, és akkor ismét bebizonyosodott, hogy az a csapat nagyon ért a karakterekhez és történetmeséléshez, sőt kevésnek érzem a romokkal, legalábbis egyéniség terén éppen úgy nem hozza a kívánt formulát, mint a nagyjából újrahasznosított, egy apró, tulajdonképpen az első percektől sejthető csavarral díszített történet, ami már a könyökünkön folyik ki.

Minden más téren viszont nyugodtan mondhatom, hogy a játék top kategória. Oké, legkönnyebb fokozaton szentségtörés játszani, mégsem árt, ha mindent be akarunk gyűjteni, de ezt hibaként nem rónám fel. V karaktere nekem bejött, tényleg nincs rá szép magyar szó, így kénytelen vagyok a korábbiakban írthoz ragaszkodni: egész egyszerűen brutálisan badass, amit V vagy Dante lemővel, bár néha még Nero is képes megközelíteni ezt a szintet. A képek nem

A kaland nem ért véget, a lap megjelenésekor már elérhető a Bloody Palace elnevezésű ingyenes mód is.

az élvezetes harcrendszerekkel sincsenek rosszban. Szóval egyszer akár azt a vonalat is lehetne folytatni. Csak úgy megjegyzem. Nem mellesleg a vérszegény környezet kifejezetten illúzióromboló a legfrissebb epizódnál, hiányoznak az első és negyedik rész gótikus, sokszor monumentális látképei, területei, amik részben a sorozat védjegyeként is szolgáltak. Ehelyett többnyire sötét folyosókon, erek és gyökerek között szaladgálunk. A város és a metró jól néz ki, de ezt kicsit tudják átadni, visszaadni azt a pózőrködést és látványos csihi-puhit, ami a képernyőn zajlik, ráadásul mindebbe három eltérő szereplő bőrébe bújva vághatunk bele. A zenék szokás szerint illenek a harcokhoz, főleg industrial vonalról származnak, de van brutális (és nagyon hangulatos) gitártépés, miközben a főtéma is kellemes. Összességében tehát nagyon kevés okom van a panaszkodásra, nem is szeretném túlzásba vinni. Év végén szerintem ott lesz a Devil May Cry

5 a listák azon szekciójában, amik nem „év játékát" tartalmaznak, hanem azt, amivel a legjobb volt 2019-ben játszani. Mert ezt az elvárást kiválóan teljesíti. És mondanám, hogy nem ártana némi kreativitás, meg látványosabb pályakialakítás, jobb történet, de lényegében még ez is édesmindegy akkor, mikor aprítod az egészen őrült és beteg külsejű démonokat. Mert akkor csak a kombó számít, meg az elért pontszám és az életérzés. És az, hogy mennyire „rosszsegg" már ez az egész.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Végre nincsen olyan időhúzás, hogy újra menj végig az adott területen, csak visszafelé, emellett az ötödik rész, miközben végig pörög, mindenben igazodik a kor elvárásaihoz, ami miatt az egyik legjobb epizód a sorozatban.

TALÁLÁS: **98%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

PRO

Elképesztő látványvilág, ami leginkább a karakterekre és effektekre érvényes, nagyszerű hangulat, három szereplő, soksok kihívás, a klisék ellenére is élvezhető cselekmény.

KONTRA

A sztori lényegében ismétlés, csak némi csavarral, a kihívás nem minden esetben az igazi, de a legszomorúbb a helyszínek ötlettelensége, aminek köszönhetően tényleg csak a harcra lehet összpontosítani.

87%

V házi állatkertje

V az új epizód egyik legfontosabb karaktere, aki teljesen „ismeretlenként" csatlakozott az ötödik rész stábjához, miközben mágiahasználatával és démonjaival új játékmódot is adott a sorozatnak.

Griffon

A démonmadár állandóan V közelében található meg, sőt konstans segítség is, hiszen ugrásoknál szállítóként is működik, így röptetve egy kicsit gazdáját. Az általa küldött villámok és elektromos lövedékek távolsági fegyverként működnek, plusz a démontrióból csak ő beszél. De ő elég sokat.

Shadow

A nagymacska külsővel megáldott démoni entitás már inkább a közelharcot részesíti előnyben, alakváltó képességével tüskéket és pengéket növesztve gyilkolja le ellenfeleit. Emellett szintén hasznos társ, hiszen V közelében egyfajta szállítóeszközként funkcionál.

Nightmare

A drabális démon nem állandó társ, csak maximális feltöltöttség mellett idézhető meg, akkor viszont meteoritként képes a földbe csapódni, majd ökleivel és a testéből kiinduló lézernyalábbal okoz hatalmas pusztítást. Egyénisége nincs, kifejezetten a rombolás élteti, azért létezik.

A PAMPÁK KIRÁLYA, 6. RÉSZ

TROPICO 6

[ÍRTA **WILSON**] Kevés sorozatot futtat, de azt legalább rendszeresen: a német Kalypso média immáron hatodik alkalommal csábít egy banánköztársaság élére, ráadásul ezúttal példátlan módon még a legénységet is lecserélte. Minden más viszont maradt a régi...

ADATOK

KIADÓ **KALYPSO MEDIA** – FEJLESZTŐ **LIMBIC ENTERTAINMENT** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.03.29**
ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 000 FORINT.**

Kevés fájdalmasabb dolog létezhet egy játékfejlesztő számára, mint mikor kiszakítják a kezei közül azon gyermekét, amin éveken át dolgozott. Hát még, ha évtizedekről van szó, hiszen a Tropico-széria immáron tizennyolcadik éve önti szórakoztatónak szánt formába az utópisztikus karibi birodalomépítést, de nem a hatodik Tropico az első, ahol új legénység költözött a hajóra, sőt. Nincs túl sok olyan franchise, amely ennyire sokszor cserélt volna gazdát, hiszen az első két fejezetet nem csak mások fejlesztették, de mások is adták ki, mígnem a Tropico 3 el nem hozta a várt palotaforradalmat. Nemcsak ekkor talált teljesen új otthonra, de ekkor lépett be abba a 3D-világba is, amely az alapoktól gondolta újra, miként is kell kinéznie és működnie egy ilyen típusú stratégiának. És akkor még nem is sejthettük, hogy amit 2009-ben akkora lelkesedéssel fogadtunk, az tíz évvel később is szinte pontosan ugyanolyan lesz.

VISSZA A MÓKUSKERÉKBE

A Tropico 6 ugyanis nevében hiába hordozza a hatos számot, a sorozat veteránjai számára már az első pillanattól kezdve minden ismerős lesz. Most is egy fiktív banánköztársaság teljhatalmú vezetőjeként tevékenykedünk egy meseszép karibi szigeten, ahol nincs túl sok dolgunk... ami igaz lenne, ha a sziget nem a kérlelhetetlen brit birodalom fennhatósága alá tartozna, akik két dologról híresek: a nagylelkűségükről, és arról, hogy tisztelik a szuverenitást.

Magát a műfajt ez az epizód sem reformálja meg, de a sorozatban először használja más játékok nagyszerű összetevőit.

Na persze: a kolonizációs korszakban a birodalom a kielégíthetetlen basa, aki folyamatos követelésekkel és egy határozott végű mandátummal igyekszik arra sarkalni, hogy amit csak lehet, kaparjunk ki a szigetből és annak lakóiból, mert az uralkodónak támadt egy újabb remek ötlete, amihez valahogy fel kell tölteni a kincstárat, de ha ügyesen asszisztálunk, újabb hónapokkal tolhatjuk ki uralkodásunk végét. Az időhúzás végeztével szerencsére hátra lehet őket hagyni, a kolonizáció után ugyanis három további korszakban folytatható a birodalomépítés, immáron saját zászló alatt, de nem éppen kevesebb fejfájással.

Ahhoz persze, hogy mindezt elérjük, több dologra is szükség van: egyrészt folyamatosan növekvő lakosságra, másrészt az őket, és persze a saját kincstárunkat kiszolgáló gazdasági háttérre. Trópusi szigetről lévén szó ezt sokféleképpen elérhetjük, a mezőgazdaságtól kezdve az állattartáson át egészen a nehéziparig. A formula továbbra is nagyon egyszerű, az erre alkalmas területen – kiváló színkódolású stratégiai térképeken lehet megtekinteni, a sziget egyes részei hol és minek a termesztésére, kinyerésére alkalmasak – felhúzott farm, tanya vagy épp bánya szépen, lassan elkezd termelni, és ezt lehet értékesíteni elsősorban külföldön, kereskedelmi utak akár tucatjait alakítva ki olyan országokkal, mint az Egyesült Királyság, az Egyesült Államok, Kongó vagy bárki, aki csak a határainkon túl található. Ehhez mindössze csak egy kikötőre, kereskedelmi egyezményre és rengeteg várakozásra van szükség.

IDŐRABLÓK

Az idő itt meglehetősen furcsán telik, normál sebesség mellett simán lepörög egy hónap egy perc alatt, emiatt nincs dinamikus napszakváltás, és a lakosokat sem érdemes figyelni, hiszen a naptárhoz viszonyítva akár hetek is eltelhetnek, mire eljutnak a munkahelyükre. Az idő folyása itt inkább szimbolikus, de nem jelenti azt, hogy minden fénysebességgel történne, sőt: a növénytermesztés például szezonális, és az export is csigalassúsággal zajlik, így elég sokszor csak ülünk és várunk, hogy megteremjen a banán, kifussanak a teherhajók, és beessen a pénz.

Ez azonban nem azt jelenti, hogy tétlen, passzív szereplői lennénk az eseményeknek, sőt a sziget és a gazdaság fejlesztése folyamatos kell, hogy legyen, függetlenül attól, hogy a céltalan és végtelen sandbox módról vagy a kampányról van szó.

Nem csak az utcai látképnek nem tesz jót ez a színkavalkád, de képzeljétek el, milyen kellemetlen lehet itt eltévedni...

TIPPEK, TRÜKKÖK

ÉPÍTKEZÉS

Isten tervez, ember végez, de itt mind a két szerep nekünk jutott. Teljesen nem szabad túlaggódni a zónázás kérdését, mert ugyan az ipar tényleg komoly környezetszennyező, ennek ellenére a szegényebb réteg fenntartások nélkül bútoroz le akár egy gyár tövében is. A játék kezdetén azért nem árt átnézni a térképet, fejben eltervezni, hova kerülnek majd a házak, a mezőgazdasági elemek és az ipari területek.

UTAZÁS

A távolságnak itt most már komoly szerepe van, és drasztikusan visszafoghatja a termelést, ha például a lakosságnak irreálisan sokat kell utaznia a munkahelyére. Ez nem azt jelenti, hogy minden házat a gyárak, farmok tövébe kell rakni, de jó, ha egy metropolisz helyett inkább méhkasokban gondolkozunk, kisebb-nagyobb termelő- és lakhatási zónákat alakítva ki, kihasználva a tömegközlekedés erejét is.

DRÁGA KERESKEDELEM

Importálni szerencsére olyan sokszor nem kell, általában minden térképen megtalálható minden szükséges nyersanyag, de az export létfontosságú a boldoguláshoz. Az újabb exportutak elindításához egyszeri engedélyvásárlás szükséges, ami egyre drágább, így ezt érdemes csak akkor bevállalni, amikor biztosan van elég tartalék az államkincstárban. A hajók lassúak, így bevételre is csak hónapok után számíthatunk.

NAGYBANI LOPÁS

A kalózkodás intézménye minden eddiginél nagyobb szerephez jut az új epizódban. A kalózok, a későbbi korokban pedig a kémek vagyont, javakat, lakosokat, technológiákat és a világ csodáit is képesek ellopni, ha elég időt és pénzt adunk nekik. Ezzel nemcsak komoly segítséghez juthatunk, de a kampány bizonyos küldetései is csak úgy teljesíthetők, ha minden elképzelhető aljas eszközt bevetünk a siker érdekében!

A VILÁG CSODÁI

Sajnos a Tropico 6 egyik nagy ígérete, a világ csodáinak kiemelten fontos szerepeltetése nem sült el jól, mert csak minimális szerep jut nekik. Ellopni azért mégis érdemes valamelyik csodát – például a Fehér Házat, vagy a Colosseumot – mert mindegyik épület rendelkezik egy olyan tulajdonsággal, amely drasztikusan befolyásolja a játék gazdasági motorjának egy-egy elemét. Ilyen előny pedig mindig jól jön.

KUTATÁS

A lakosság bután tartása sosem volt még ennyire nem kifizetődő: a kutatási rendszer használatához szükséges kutatási pontokat csak az olyan intézmények termelik, mint például a könyvtár, így nem érdemes spórolni az oktatási rendszeren, mert úgy a birodalmunk sem a jövő felé halad, hanem egy helyben stagnál. Ez pedig sem a lakosainknak, sem nekünk nem válik hasznunkra sem rövid, sem hosszú távon!

ÍGÉRGETÉS

Az alkalmanként bekövetkező választásokat természetesen most is el lehet csalni, de a visszatérő elnöki beszédrendszerrel mindenki bánjon óvatosan. Ha az ember megígéri, hogy egy bizonyos szegmenst – az egészségügyet, a lakhatást, a biztonságot – fejleszteni fog, akkor azt a lakosság keményen bevasalja, és ez azt jelenti, hogy egy adott típusú épületből vagy féltucatot is le kell rakni a boldogságukhoz.

Tengerre néző kilátás a fehér márvánnyal kirakott villánkból. Ezekért a feature-ökért ki ne akarna diktátor lenni?

Utóbbi elég nagy változáson esett át, a Tropico 5-től eltérően már nem dinasztiát építünk, ahol organikus módon, küldetésről küldetésre építünk fel egy több évszázadon átívelő birodalmat, hanem apró, konkrét céllal rendelkező missziókat kell teljesíteni, amik inkább nevezhetők narratívával rendelkező oktató küldetéseknek, semmint hagyományos értelemben vett kampánynak. Az egyikben csokimágnássá kell válni, a másikban egy propagandahálózatot kell kialakítani, és még az igazi diktatúraépítés csúcsát, a fegyverkezési verseny megnyerését is a nyakunkba kapjuk a 15 küldetés során.

Természetesen a Tropico 6 ezt a jól megszokott szatirikus módon tálalja, azaz hiába a diktatúra az alaptéma, ennek csak egy nagyon kiforgatott verzióját kapjuk, szórakoztatóan bárgyú helyzetekkel és karakterekkel, abszurd történésekkel, és ehhez passzoló feladatokkal. A kolonizáció korában például kókuszhéjban kell kicsempészni az aranyat, nehogy a britek kasszájában landoljon, később pedig az Egyesült Államok javaslatára létre kell hozni egy börtönszigetet, hogy annak lakói ingyen munkaerőként erősítsék az államkincstár feltöltését – és közben azt javasolják, nevezzük el az egészet Manhattannek.

SZIGETI VESZEDELEM

És ha már sziget: a kampány struktúráján túl lényegesen nagyobb és fontosabb változás is vár, ami nem csupán a játéktér méretét érinti, de a birodalomépítés egészét is. Nem vagyunk ugyanis többé egyetlen földdarabra korlátozva, így nem kell amiatt vakarnunk a fejünket, hogy a következő épület mégis hova kerüljön, vagy hol legyen kialakítva a gazdasági, a lakhatási zóna. Minden egyes térkép, minden egyes helyszín minimum egy extra szigetet is tartalmaz, melyen bármikor megvethetjük a

ÉRTÉKELÉS

WILSON

A megszokások rabja: a Tropico 6 a fejlesztő- és motorváltás ellenére sem írja újra világát és annak szabályait, de azért hoz egy-két újdonságot, és olyan bődületes mennyiségű tartalmat, amely láttán talán még a legpökhendibb szófadiktátorok is elégedetten csettintenek – vagy legalábbis az alattvalóik.

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Minden eddigi tartalom egyetlen csomagban, meseszép új körítés, hatalmas játéktér, az eddigi legerősebb város- és gazdaságépítős véna.

KONTRA

Kevéske újítás, nyögvenyelős útépítés, tutorialszerű kampány, kiszámíthatatlanul működő gazdasági modell.

80%

lábunkat. Vannak nyersanyagok, amik csak itt érhetők el, van, amikor a helyszűke miatt vagyunk kénytelenek áthidalni – szó szerint – a problémákat, de az is reális, hogy komplett iparágakat akarunk szétszabdalni. Ez a modell természetesen nem új találmány, az Anno-széria pontosan ugyanerre a metódusra építette fel több mint egy évtizedes történetét, és ez bizony a Tropico világában is fantasztikusan megállja a helyét.

A megnövelt terület persze magával hordozza a maga problémáit is. Az egyik ilyen a közlekedés, amely ihletet a Cities: Skylinesból merít az olyan újdonságokkal, mint a buszhálózat kialakításának lehetősége. Sajnos egy buszvonal csak két megállót tud kezelni, de ez is több, mint a semmi, így a nem éppen vagyonos tropicói lakosok minden eddiginél gyorsabban eljuthatnak a munkahelyükre, főleg, ha idővel felfedezzük a taxi- és a metróvonalakat is, létrehozva a helyi BKV-t. Ezen infrastrukturális fejlesztések azonban nem elégségesek ahhoz, hogy minden gördülékenyen menjen a szigeten, és alapvetően ez a Tropico 6 legnagyobb hiányossága: sok szempontból érthetetlen a gazdasági modellje. Nem egyszer fordul elő az, hogy hirtelen teljesen mínuszba fordul át a pénztermelés, és borzasztóan nehéz, sokszor szinte lehetetlen kideríteni, hogy miért. Bár rendelkezésre áll temérdek mutató, ahol részletes bontásban látható, mikor, mire megy el a pénz (vagy honnan jön a bevétel), de ez nem mindig elég ahhoz, hogy rájöjjünk, hol szivárog a hajó. A bércsökkentés, a karbantartási költségek lenyomása, az új exportvonalak kialakítása sokszor nem elég ahhoz, hogy visszafordítsuk a káoszt, ez pedig sok frusztrációhoz, szélsőséges esetben pedig az addig felépített ország teljes elvesztéséhez is vezethet.

Úrrá lenni a káoszon viszont nemcsak kielégítő, de mámorító és lebilincselő élmény is egyben – pont mint a Tropico 6 maga, amely drasztikus újításokat ugyan nem hoz, de messze az eddigi leggyönyörűbb, legtartalmasabb, legszórakoztatóbb, és ami a fontosabb, leglebilincselőbb epizód, amelybe úgy lehet hosszú órákat beletolni, hogy közben az ember fel sem fogja, hogy eltelt egy nap, vagy akár egy komplett hétvége. El Presidente csábításának ellenállni most is lehetetlen!

A NÉGYKERÉKŰ JÖVŐ

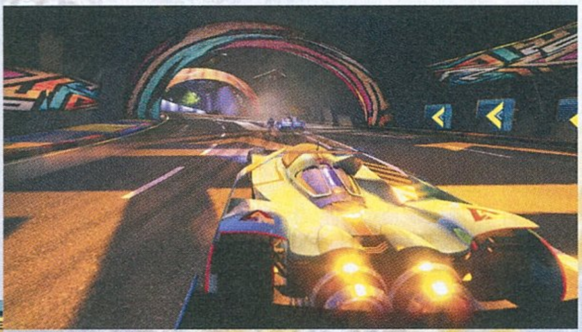
XENON RACER

[ÍRTA GEBBBE] **2030-BAN JÁRUNK, A MÁR NEM IS OLYAN TÁVOLI JÖVŐBEN. AZ AUTÓGYÁRAK ÚGY DÖNTENEK, HOGY ELEGÜK VAN A KÖTÖTTSÉGEKBŐL, ÍGY EGY NEM HIVATALOS VERSENYSOROZATOT HOZNAK LÉTRE, HOGY LETESZTELHESSÉK A LEGÚJABB TECHNOLÓGIAI VÍVMÁNYOKAT. AKI IDE BELÉP, FELEJTSE EL A BENZINGŐZ ILLATÁT ÉS A HANGZAVART IS.**

ADATOK

KIADÓ **SOEDESCO PUBLISHING** – FEJLESZTŐ **3DCLOUDS.IT** – MŰFAJ **VERSENY** – MEGJELENÉS **2019.03.26.** – ÁR **STEAMEN 40 EURO, KB. 12 600 FT, KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

Nem is tudom, hol kezdjem. Sokat gondolkodtam, hogy miként vezessem fel a Xenon Racer tesztjét, de arra jutottam, hogy nem kellene nagyon drasztikusan fogalmaznom. Egyrészt egy arcade versenyjátékról beszélünk, másrészt pedig a 3DClouds által megálmodott jövő már „csak" 11 évre van tőlünk, így nagyon nehéz elképzelni, hogy ez valóra válhat. Ebben az alternatív 2030-ban ugyanis elektromos motorokkal hajtott versenygépek szórakoztatják a közönséget, a gazdag gyártulajdonosokat, na és persze lendítik előre az autóipar malmának kerekét is. A kreatív mérnökök valamilyen oknál fogva a xenongázt alkalmasabbnak találják az autók üzemeltetésére, semmint izzókészletekbe fecséreljék el a nemesgázt. Így alakulnak ki ezek az elektroxenon hibridek, melyeket egy külön versenysorozatban mérettetnek meg, ráadásul több géposztályban is. Rám ez a koncepció első körben annyira lehangolóan hatott, mintha a legdurvább rémálmomat öntötték volna játék formájába. Minden környezetkárosító hatása ellenére akkor is a benzin- és dízelmotorok adják a motorsportok sava-borsát, nekem senki ne akarja ezt a badarságot lenyomni a torkomon! Ráadásul elég 11 év arra, hogy mindez valóság legyen?



Ok, ott van a Formula E a villanyautóival, a WEC (FIA World Endurance Championship) már évek óta hibridekkel képzeli el és valósítja meg a prototípusversenyzés királykategóriáját, de elég lehet ennyi idő arra, hogy a belső égésű motorokat teljesen száműzzük?

APÁM OLASZ VOLT

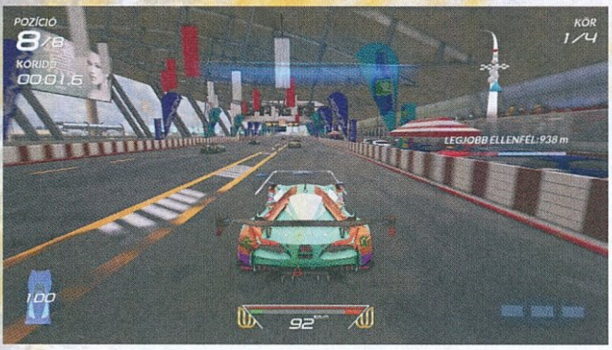
Az olasz 3DClouds második játékát tisztelhetjük a Xenon Racerben, először még 2018-ban mutatták be az All-Star Fruit Racing című programjukat, tehát most sem léptek ki a könnyedebb autós műfajból. A stúdió fejlesztői többek között a Microsoft és a Milestone volt munkatársaiból tevődnek össze, de létszámuk nem éri el a 15 főt sem. Ezt azért tartottam fontosnak leszögezni, mert a játékkal kapcsolatos elvárásaimat természetesen ezen tények tudatában határoztam meg.

A rövid bevezető után egy igen impozáns menü fogad bennünket, rengeteg mozgó elemmel, de ami leginkább szívet melengető tény, hogy magyar nyelven is navigálhatunk benne. A letöltés után ez már automatikusan be volt kapcsolva, tehát ha más régióbeállításokkal használjuk a Steamet vagy a konzolunkat, akkor manuálisan kell változtatnunk a magyar feliratért. Igen, a program népszerűbb konzoljainkon is képviselteti magát, erre a fejlesztőcsapat az első játéka esetében is fordított időt és erőforrásokat. Mindennek a kulcsa a karriermódot jelentő első menüpont, mert ha több autót, tuningalkatrészt és pályát szeretnénk kioldani a többi játékmód számára is, akkor itt kell jól teljesítenünk. A móka a mai GT autókhoz hasonló kategóriában kezdődik, csak jóval szolidabb hanggal, de annál nagyobb sebességgel. Még ezt el is fogadom, mivel az elektromos erőforrások sokkal több hangot

Ezt a gyönyörű festést nem tudjuk, hogy miért és hogyan sikerült összehozni, de rendkívül... köhömmm... stílusos.

MENNYIRE VAN MÁR A JÖVŐ?

Csak éppen annyira, hogy érezzük, valami készül. A WEC, azaz a hosszútávú autóversenyzés hivatalos versenysorozata a prototípus autókon már elég régóta megköveteli az elektromos hajtást. A legfontosabb és persze a legnívósabb verseny a Le Mans-i 24 órás futam. A legújabb elképzelés szerint a teljes első tengelyt csakis elektromos hajtással láthatják el, míg a hátsókat a hagyományos módon kell meghajtani. Hogy ez mennyire fog gondot okozni a nagy gyártóknak, azt nem lehet tudni, de nem ez lesz a fejtörés egyetlen okozója. A későbbiekben az alternatív megoldásokkal is foglalkozniuk kell majd, hiszen képbe került a hidrogénmeghajtás ötlete is, ami talán minden eddiginél jobban kopogtat az ajtón. Hogy eljutunk-e valaha a xenongázig, azt még szerintem ne taglaljuk. Legegyszerűbb, ha idén június 15-én leülünk a képernyők elé, és figyelmünket Franciaországra és Fernando Alonsóra irányítjuk. Addig sem kell persze az ilyesfajta futurisztikus versenyeket nélkülözni, mert a Formula E javában zajlik, és a futamok visszanézhetők a hivatalos YouTube-csatornán is.



Összkép terén egyáltalán nem rossz a külcsín, ráadásul a teljes játék magyar fordítást is kapott, amiért jár a piros pont.

nem fognak kibocsátani. Az is teljesen rendben van, hogy a mozgási energia visszanyeréséből származó lóerőtöbbletet egy boost formájában ellőhetjük, így ha ezt megfelelő ütemben, az ellenfeleinkre odafigyelve adagoljuk, akkor a pódiumon biztosíthatjuk a jó helyünket. Na, de hogy sikerült ezt összehozni a drift intézményével?

AKÁR CSUKOTT SZEMMEL IS

Nos, úgy sikerült, hogy nem a hagyományos KERS működési elvét követi a játék, hiszen annál a fékezésekkor keletkező energia raktározódik el, a Xenon Racer autóinál azonban a drifteléskor létrejött többletet kell jól beosztani. Itt jön tehát be az arcade és az ügyességi vonal a játékmenetbe. A versenyek kezdetekor szinte mindenkit leelőzünk, senkinek nincsenek előre feltöltve az akkumulátorai, kell pár kanyar az üdvösséghez. Ha szerencsések vagyunk, akkor áthaladhatunk a töltést nyújtó kis kapukon, amivel aztán a hosszú egyenesekben nyerhetünk egy-két extra gyorsítást. Semmiképpen ne nyomkodjuk el éles kanyarok előtt, mert a felhasználást nem tudjuk szabályozni, autónk adott egységet fog elpuffogtatni, és addig bizony nagyon gyorsak leszünk.

Ha mégis a falban kötnénk ki, akkor jelentős károk érhetik a versenygépünket, ennek százalékos állását a bal alsó sarokban követhetjük nyomon. Ha elérjük a lenullázott állapotot, akkor egy teljesen új autót kapunk, visszakerülünk a pálya közepére, és gyakorlatilag mindenki le fog minket hagyni. Hasonló érzés, mint amikor

ÉRTÉKELÉS

GEBBBE

A Xenon Racer egy könnyed arcade szórakozásnak szánt játék, de a kezelhetőség gyengéi néhol frusztrálóvá teszik az amúgy elfogadható összképet.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **67%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **64%**

PRO

Fantáziadús autómodellek, melyek olykor mai típusokra hajaznak. Érdekes vonalvezetésű pályák, melyek koncentrációra és egy kis taktikázásra is sarkallják a játékost.

KONTRA

Gyenge grafikai megvalósítás párosul egy nehezen megszokható driftelési és irányítási mechanizmussal, amelyet a jövőben remélhetőleg kipolíroznak majd.

63%

Az arcade és a futurisztikus versenyek kedvelői jól szórakozhatnak, de egy kis csapat fura irányítású játékától ne várjunk nagy csodát.

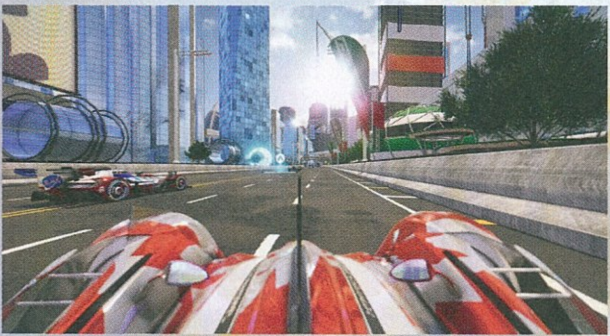
kaput tévesztünk a Forza Horizon 4-ben. A legjobb, amit ilyenkor tehetünk, hogy az Edge módra keresztelt menüben gyakorlunk, megismerjük a pályákat, vagy többször újrakezdjük a nehéznek bizonyuló futamokat, hátha a harmadik-negyedik menetre már sikerül kiismerni a turpisságokat. Itt még versenyezhetünk a klasszikus checkpoint módban és a bizonyos időnként az utolsó versenyző kiesésével járó elimination (a játékban magyarul kizárás) módban. Ehhez rendelkezésre áll 18 megszerezhető autó, melyek között nincsen két egyforma menettulajdonsággal felvértezett példány, viszont ha egyik-másik vezethetetlennek tűnik, akkor szánjunk egy kis időt az alakítgatásukra, hátha számunkra is kezelhető végeredményt tudunk produkálni. Minél többet versenyzünk, annál többet oldunk ki ezekből a lehetőségekből is.

NEONMÁMOR

A jövő városképei sok helyen jelennek meg igen túlvilágított neonerdők formájában. Az ilyen helyszíneken, mint Tokió vagy Dubai ez fokozottan igaz, így az Unreal Engine munkálkodása ellenére is nagyon gyerekcipőben jár a játék képi világa. Kissé túlzó lesz a megállapítás, de a külcsín inkább helytálló volna egy kiemelkedőbb mobilos játékhoz, semmint egy PC-re vagy kurrens generációs konzolokra szánt programhoz. Elutazhatunk többek között még Kanadába, Japánba, Franciaországba és az USA néhány városába is, de a helyenként szép látvány mellett bőven akadnak elhanyagolt részek is. A driftelési mechanizmus kicsit fura, az autó nem mindig hajlandó kidobni a farát, mert a hirtelen kanyarkombinációknál a kontroller képtelen lereagálni a gyors irányváltást. A probléma gyökere ott van, hogy minden irányváltáskor újra kell kezdeni a driftelést a fék és a gáz adagolásának váltogatásával. Magyarul nem tudunk egy bal kanyarban való csúszást könnyen átfordítani jobb irányúra. Említeni kell azonban pozitívumot is. Az AI rendkívül óvatos, az igen vagányan kinéző visszapillantót helyettesítő indikátorból mindig tudjuk, hogy melyik irányból akarnak minket megelőzni. A sokszor igen nagy tempókülönbség ellenére is le tudnak fékezni az ellenfelek, vagy inkább a falba csapódást választják ahelyett, hogy hátulról belénk durrannának.

SZÁRNYPRÓBÁLGATÁS

Nem mondom, hogy nem volt bátor dolog eltérni a meseszerű grafikával felvértezett All-Star Fruit Racing világától, és kreálni egy futurisztikus autós őrületet, de túlzottan okos lépésnek sem tartom ezt a komoly váltást. Valahol mindent el kell kezdeni, ezzel is tisztában vagyok, és a cikk elején taglalt kicsi fejlesztőcsapat lehetőségeivel is. A célokat persze nem látjuk át, az üzleti stratégiát meg annál is inkább felesleges lenne taglalni, hiszen, mint oly sok apró gárdánál, a 3DCloudsnál is a túlélés lehet az egyik fő szempont. Ha a csapat tagjai vevők a jószándékú tanácsokra, akkor a Xenon Racer egy jó irány kezdete is lehet. A Steam Közösségközpontjában található fejlesztői reakciók minőségéből úgy látom, hogy erre teljes mértékben megvan a hajlandóság. G



ŐSEMBERKÉPZŐ

DAWN OF MAN

[ÍRTA MIDNITE] **Nem ritka, hogy egy játék az emberiség sorsát adja a kezedbe, ám itt ez rendhagyó módon történik: egy falunyi ősember túlélését kell biztosítanod a különféle régészeti korokon át, a vadászat, földművelés, építkezés, meg egyéb civilizációs találmányok trükkjeit kitanulva.**

ADATOK

KIADÓ **MADRUGA WORKS** – FEJLESZTŐ **MADRUGA WORKS** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.03.01.** – ÁR **STEAMEN 21 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6600 FORINT.**

Fajunk történelmének elmúlt 10 ezer éve alatt elég sok minden történt. A sárral tapasztott viskók, az állandó éhezés és a biztos halált jelentő vakbélgyulladás korától eljutottunk a videojáték, a közösségi média, a mosogatószer-kapszulák megevésének idejébe. A mai kihívásokat mind ismerjük, de valószínűleg keveseknek van reális képe arról, milyen lehetett átélni az őstörténeti korok kihívásait, harcolni az elemekkel, vadállatokkal, ellenséges törzsekkel, a terményt sújtó betegségekkel és még ezer dologgal, ami simán egy ősemberkolónia vesztét okozhatta. A Dawn of Man egy remek kis időutazás 10 ezer évvel ezelőttre, ahol egy maréknyi homo sapiens várja azt, hogy mindentudó, mindenható istenségként igazgassuk hosszú fejlődésüket a 21. századi internetfelhasználóvá válásig.

HOSSZÚ ÚT A JELENBE

A sztori a paleolitikumban kezdődik, egy általunk kiválasztott földdarabon, ahol a bolygó egyik legokosabb állata, az emberi faj pár egyede készül otthont teremteni magának. A térkép bármely szegletét választjuk kiinduló pontnak, ugyanazokkal a kihívásokkal szembesülünk: menedéket, ételt, italt, biztonságot és szebb jövőt kell biztosítani a fiatal civilizációnak.

Az őskőkor remek gyakorlás: az ember még nem vágyik spiritualitásra vagy komplex gazdálkodásra, csupán botokat és gyümölcsöket gyűjt, meg igyekszik kovából minél élesebb eszközöket pattintani, amikkel aztán levadászhat pár vadállatot. A Dawn of Man már itt megmutatja, mire számíthatunk: egy átgondolt civilizációépítő játékra, ami még normál nehézségen is realisztikus, nélkülözi az elvont koncepciókat, s igyekszik főként a túlélés logisztikai oldalára koncentrálni. Ez abban is megmutatkozik, hogy nem próbál különösebb érzéseket vagy ragaszkodást kelteni a játékosban: településünk lakói egyformák, akik attól függően, hogy gyerekek, felnőttek vagy idősek, más-más feladatokra képesek. Hiába van saját neve mindnek, ezt az információt csak haláluk vagy más katasztrófák esetén tudjuk meg („Korg medvetámadás áldozatául esett").

A játékmechanika alapvetően követi a zsáner szokásos elemeit, így első feladatod egyszerű menedéket építeni embereidnek, majd találni valamiféle táplálékforrást. Ha azonnali halál már nem fenyegeti őket, akkor ideje elkezdeni az eszközök gyártását, amivel könnyebbé válik a fák kivágása, a halászat, vadászat, az állatbőrök kikészítése, meg minden, amire egy fiatal civilizációnak szüksége lehet. A fejlődéssel megnyitható lehetőségek egész történelemhűen (már amennyire 10 ezer év távlatából ez tudható) követik a régészeti korszakokat. A második fő állomást jelentő mezolitikumban például megjelenik a földművelés és a primitív bálványimádás, mint fontosabb új képesség, a rákövetkező újkőkor viszont

Felhőkarcolók, olajfinomítók és szeméttelepek hiányában pontosan az van, aminek történnie kell: él a természet.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FIGYELJ A LUSTÁKRA!

Ránézésre könnyű elsiklani azon embereid felett, akik kemény munka helyett lustálkodnak, de szerencsére van egy panel, ami megmutatja, ki milyen feladattal foglalkozik éppen, és ki az, akinek semmi dolga nem akad. Az alapbeállításban 6-os numerikus billentyűvel megnyitható panelt érdemes nézegetni, de ügyelj rá, hogy aki épp pihen, azt ne zavard vissza a földekre, mert a kimerültség betegségeket szül.

MEGVAN AZ IDEJE

Az évszakok változása kiszámítható és fontos tényező. Télen nem harapnak a halak, nem nőnek gyümölcsök, se más termény, de jó időszak vadászattal és építkezéssel foglalkozni. Tavasszal teljes erővel lehet a földeken dolgozni, hogy legyen bő termésed őszre, és már nyáron el kell kezdeni ruhákat gyártani a téli hidegre. Ha beletanulsz ebbe a ciklusba, embereid munkamennyisége egyenletesen oszlik el az év során.

FONTOS A CSAPATMUNKA

A munkazónák majdnem mindig jól működnek, egyetlen kirívó kivétel van: a vadászat. Embereidnek minden józan esze és túlélési ösztöne elillan, amint belépnek egy vadászati zónába, és gondolkodás nélkül erednek tök egyedül egy mammut vagy óriás medve után, pár perccel később pedig csak halálhírük marad utánuk. Sajnos muszáj mikromenedzselned vadászaidat, és manuálisan, lehetőleg csapatban küldeni őket préda után.

Steam-szupersztár

Mivel a Dawn of Man összesen két darab fejlesztő projektje, nem áll mögötte óriási tőke vagy profi kiadó. A játék marketingkampánya mindössze abból állt, hogy szétküldték a béta kulcsokat egy rakás gamer magazinnak és youtubernek. Ehhez képest – egy abszolút váratlan csavarral – egy héttel a megjelenése után a játék a Steam eladási listájának első helyére ugrott. A meglepő siker eredete egyszerű, de csodálatos: pár nevesebb streamer bemutatta csatornáján a játékot, amit rajongóik a kívánságlistájukra raktak. A forgalomnak köszönhetően a Dawn of Man a Steam főoldalára került, ezzel még több kattintást és vásárlást generálva, így pedig végül a toplista legtetejére mászott.

életminőség terén hatalmas ugrást jelent a település lakóinak. Állattartás, profi gabonatermesztés, szövés, hídépítés... Dúskálunk a modern csodákban! És ki tudja, még milyen találmányokat hoz a távoli jövő, ami egészen a futurisztikus vaskorba vezet minket?

GYAKORLAT TESZI A MESTERT

Mivel az elérhető maximum a játékban tényleg a vaskor, vagyis a technológia fejlődés csúcsán a vízimalom és a Stonehenge megépítése áll, a fókusz végig az alapvető túlélésen és gazdálkodáson marad. A munkások egyenkénti menedzselése hamar időigényessé válik, így már az elejétől használd ki a munkazónákat a feladatok kiosztására. Ezen zónákat a megfelelő területekre rakhatod le (halászatit folyó mellé, favágást az erdőbe stb.), és megadhatod, hogy egyszerre hány ember dolgozzon rajtuk, amit aztán a terület kimerüléséig be is tartanak majd (a fák hosszú idő alatt nőnek csak vissza, de pl. a gyümölcsök minden évben teremnek).
A megnyitható új technikákhoz egészen zseniális módon, nem kutatással vagy más elvont módszerekkel jutsz el, hanem egyszerűen úgy, ha eleget gyakorlod meglévő feladataidat. Például 10 állatbőr kikészítése egy tudáspontot ad, 100 hal sikeres kifogása ötöt, és így tovább. Ugyanígy az is pontot ér, ha sikeresen túlélsz egy telet, vagy levadászol egy újfajta ősállatot. Ahogy egyre gyakorlottabb leszel, úgy vezet el a játék az egyes képességek következő, jobb és profibb szintjére, ahogyan ez az életben is organikusan történik. Sok meglepetés nem vár civilizációdra, mindenkit kiirtó pestis vagy Godzilla-támadás helyett a mindennapi túlélés kiszámítható megpróbáltatásaival kell küzdened, az erőforrások menedzselése és a néha befutó barátságos idegenekkel való cserekereskedelem azonban elég lebilincselő.

Én legalábbis rég futottam bele olyan PC-s játékba, ami elé minden elvárás és előzetes izgatottság nélkül ültem le, majd csak 6 órával később álltam fel, közben a telefonomról is megfeledkezve (millenial koncentrálóképességemet tekintve ez óriási teljesítmény). Ha valaha rákattantál az Age of Empires vagy a Settlers bármelyik verziójára, jó eséllyel te is el tudsz majd veszni a falu fejlesztésének izgalmaiban – főleg, ha nem vársz futurisztikus technológiai fejlesztéseket vagy bármilyen értékelhető csatározást. Néha ugyan megjelennek településed határán a térképen random felbukkanó ellenséges törzsek tagjai, de ezen összecsapások mindig ugyanúgy zajlanak. Soha nem jön jelentős méretű alakulat, és bár az ellenség pár dárdával nevetségesen gyorsan rombolja le még legfejlettebb falaidat és épületeidet is, cserébe felfegyverzett munkásaid előbb-utóbb mindig elbánnak velük. A támadók sosem lopnak a falu készleteiből, maximum pár állatot mészárolnak le, és a csata élménye inkább bosszantó, mintsem izgalmas. A játékra jellemző módon amúgy a harc kezelése sincs megfelelően elmagyarázva a tutorialban, pedig van egy „vészhelyzet" menü, ahol egyetlen gombnyomással visszahívhatod minden embered az épületek biztonságába – ezt érdemes is használni. (Nemcsak ellenfelek, de viharok esetén is, ugyanis a játék egyetlen természeti csapása, a vihar alatt életszerűtlenül sok embert üt agyon a villámlás.)

ÉRTÉKELÉS

MIDNITE

A zsáner rajongóinak érdemes beruházni rá, főleg, ha később extra tartalmak vagy új pályák is kijönnek hozzá.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Hangulatos, komótos tempójú civilizációépítő, ami egyedi logisztikai problémákkal szembesít az állandó háborúskodás helyett.

KONTRA
A korlátozott tartalom miatt 1-2 végigjátszás után vonzerejét veszti, és ha a pörgősebb játékok híve vagy, utálni fogod az egészet.

80%

AZ ÉLET KÖRFORGÁSA

Sajnos az első sikeres civilizációnk vaskorba érésének pillanatában nyilvánvalóvá válik a Dawn of Man számos hibája is. Mivel a fejlődés teljesen lineáris, sosem kell választanunk specializációk vagy technológiák közt, és a megnyitható fejlesztések száma erősen korlátozott, így majdnem nulla újrajátszási potenciál van a programban. Persze ugyanazt még egyszer végigtolhatjuk egy kicsit eltérő térképen, vagy felturbózott nehézségi fokon, de engem ez a lehetőség nem izgatott fel. Építkezni csak tökéletesen sík terepen lehetséges, ami védőfalak felhúzásakor baromi problematikus.

Nem elég változatosak az épületek sem, és a későbbi korokban minden típus maximum egyszer fejleszthető fel magasabb rendű verzióra. Minden szigorúan funkcionális, semmi cifrázás vagy luxus, és ha arra számítasz, hogy majd jól felgyorsítod az időt, és átugrod az unalmas részeket, nagyot tévedsz. Még az időmanipuláció mindenható eszközével élve is roppant lassan csordogál a játék menete (különösen a monolitok felállítása, ami valós időben akár egy óráig is tarthat), ami habitusodtól függően vagy megnyugtató, vagy idegőrlő tempót jelent. Szerintem kellemesek az egymást követő évszakok, szép a besárguló levelek és havas mezők váltakozása, érdekes látni megszületni és meghalni egész generációkat, miközben ércbányák merülnek ki és magtárak épülnek fel, de ez teljesen szubjektív. A Dawn of Man akkor való neked, ha az élet körforgása szerinted is az egyik legősibb játék, ami felébreszt valami ösztönös izgalmat az emberben.

Azért jó látni, hogy nem esnek túlzásba a fejlesztők, és tényleg olyasmit pakolnak a programba, ami ahhoz illik.

MINT A NYULAK

Az állattartás megjelenése nemcsak a könnyebb tej, gyapjú és hús utánpótlást biztosítja, de egy problémaforrást is behoz a játékba. Állataid számát nem tudod korlátozni, az egészséges disznók, birkák és egyebek olyan ütemben szaporodnak, hogy seperc alatt felzabálják szalmakészletedet, és feltöltik szabad istállóidat. Rendszeresen vágd le az idősebb példányokat, különben a tél beálltával a felesleg elpusztul.

OLVASS SOKAT!

A játék nem fogja túlságosan a kezed, mikor problémák megoldásáról, hiányzó alapanyagokról vagy krízisekről van szó, ami néha frusztráló értetlenkedéshez vezet. Ha nem világos, hogy embereid miért nem csinálják, amit kéne, miért nem készülnek el bizonyos eszközök vagy épülnek fel épületek, nézd végig alaposan a játékon belüli leírásokat. Ha elakadás vagy probléma van valahol, arról sajnos nem kapsz külön értesítést.

A KEVESEBB TÖBB

A gabonafélék és más háziasított növények felbukkanása első pillantásra úgy tűnik, megoldja az éhezés problémáját, ám ne ess abba a hibába, hogy területeid felét azonnal beveted különféle magokkal. A Dawn of Manben vetni és aratni rengeteg időt és emberi erőforrást igényel, ha túlzásba viszed, hamarosan az egész lakosság a földeken fog dolgozni, nem jut ember a többi feladatra, így semmi más nem készül el.

A HÚS AZ HÚS

Az érzelemmentesség a túlélés korának fontos része: minden állatot, kutyától a disznókon át a lovakig, le lehet mészárolni a húsáért, ha a szükség úgy hozza – márpedig a szükség sok kétségbeesett lépésre kényszerít, ha a legádázabb ellenséged éppen a téli fagy. Tartsd észben, mikor éhezés szélére kerül a településed, hogy Buksi és Fifi nem csak házőrzőnek hasznosak, ahogy a kis bari sem a gyerek legjobb barátja.

DARK SOULS A KÖZÉPKORI JAPÁNBAN

SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE

ADATOK

KIADÓ **ACTIVISION** – FEJLESZTŐ **FROMSOFTWARE** – MŰFAJ **ARPG** – MEGJELENÉS **2019.03.22.**
ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 200 FT, KONZOLRA 20 990 FT.**

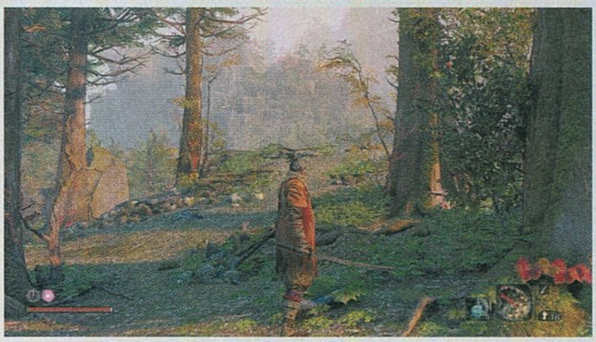
[IRTA TENEBRA] A „Souls-szerű játékok" kategória már egy egész műfajt jelöl, és a FromSoftware sorozatának merészen nehéz darabjaihoz hasonlóan kikezdik a játékosok idegeit. Ilyen a csapat legújabb műve, a Sekiro: Shadows Die Twice, amely akár a „Sekiro-szerű" zsánert is megteremtheti, elvégre minden téren rálicitál elődjeire.

A FromSoftware csapata rajongói nagy örömére csökönyösen ragaszkodik a kíméletlen módon nehéz ARPG-khez. A Demon's Souls, a Dark Souls-trilógia és Bloodborne nyomán a „Souls-szerű" kifejezés gyakorlatilag külön műfajt jelöl, és olyan játékokra is ráragasztották már, amelyeket nem a FromSoft készített (például a Nioh), de bitang nehezek. A sötét fantasy után Mijazaki Hidetakáék legújabb játékukban, a Sekiróban, visszatértek a japán mitológiához, amit a Tenchu-sorozat és a Ninja Gaiden is alapul vett. A Sekiro minden tekintetben felülmúlta nagy elődjeit, jóllehet, ez ebben az esetben nemcsak elismerés, hanem negatív kritika is.

SONGOKU ÉS SZENGOKU

Hiába vagyok rajongója a tradicionális japán kultúrának, a Dark Souls 3 lenyűgöző kastélyaihoz és váraihoz képest például kicsit egyhangúnak éreztem a Sekiro erődítményeit, és bizony a szintén a japán középkorban játszódó akciójátékban, a Ghost of Tsushimában, a játékmenet-videók alapján sokkal stílusosabb lesz a környezet kidolgozása. Viszont a Kongo-hegy egyértelműen a Sekiro leghangulatosabb helyszíne a lélegzetelállító hegycsúcsokra épített buddhista templomokkal. Persze, akik hiányolnák a Dark Souls kazamatáit, azok azért megkapják a magukét, mert vannak éhes zombikkal teli föld alatti barlangok, sőt egy-két helyszínen visszaköszön a hírhedt Blighttown hangulata is.

Szóval nem kell félni, nem a gejl Az utolsó szamuráj felhígított Japán-romantikáját kapjuk. A játékon érződik, hogy fejlesztői maguk is japánok, és nem rózsaszín szűrőn keresztül látják a saját történelmüket. A Sekiro ugyanolyan haláljárta világban játszódik, mint a Dark Souls vagy a Bloodborne, mivel a kaotikus 16. századi Szengoku-korszakban járunk. Aki játszott a Total War: Shogun 2-vel, az képben van: az Asikaga-sógunátus meggyengülése után a tartományurak klánjai pusztító háborúban küzdöttek a központi hatalomért. A valóban létező Asina-klán tagja a történet főgonosza, Genichiro Ashina is, aki a Szengoku-éra vége felé elrabolja a különleges képességekkel rendelkező „mennyei örökös"-t, Kurót, hogy a sárkányok erejével rendelkező fiút felhasználja a hatalom megszerzéséhez. A játékos Kuro testőrét, Sekirót alakítja, akivel Genichiro még a cselekmény elején jól elbánik. Hősünknek



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GYAKOROLJ!

Első és legfontosabb tanács, hogy ne rontsunk ajtóstól a házba! Vagyis hiába tűnik a harcrendszer egyszerűnek, az esztelen csapkodás itt még annyira sem fog működni, mint a Dark Soulsokban, mivel meg kell tanulnunk hárítani és kitérni. Erre pedig kiváló lehetőség az alaptáborunkban ácsorgó élőhalott harcos, aki nem tud sebezni minket, így nyugiban begyakorolhatjuk a harcrendszer fő fogásait.

UGRÁLJ!

A Dark Soulsokkal szemben a Sekiróban nincs kifáradás, így annyiszor vetődhetünk-ugorhatunk, amennyiszer csak akarunk. Bár a kemény bossharcok miatt melegen ajánlott elsajátítani a harcrendszer trükkjeit, de a mezei ellenfelekkel szemben jó taktika, ha egyet csapunk, majd hátra ugrunk, és utána, bevárva az ő csapásait, odafutunk és újból megvágjuk. Csak ügyeljünk, hogy ne egy szakadék legyen mögöttünk!

ÚSSZ!

A játék nem rág semmit a szánkba, így azt sem, hogy a víz nem halálos. A Sekiróban néhány érdekes helyet úszva közelíthetünk meg, és például a Hirata-birtok egyik alternatív útvonala is egy folyón keresztül érhető el. Persze azért vigyázni kell, mert ebben a kegyetlen világban a víz sem békés, feltűnhetnek vízi lények, akik az életünkre törnek. Igaz, megölésükkel egy értékes nyersanyaghoz juthatunk.

azonban szerencséjére van, mert a Szobrász nevű rejtélyes megmentőjétől kap egy különleges, mindemellett többfunkciós művégtagot, amivel bosszút állhat, és megmentheti urát.

A Soulsborne-játékokkal ellentétben a Sekiróban kifejezetten érzelmes történetet kapunk, ami attól függően lesz fordulatokban gazdag, hogy mennyi időt töltünk kalandozással, és mennyit magával az igényes átvezető animációkkal tarkított cselekménnyel, aminek négy végkifejlete is lehet. Aki főellenfél vagy zárt ajtó által blokkolt útvonalat leszámítva bárhová ellátogathatunk, a FromSoftware úgy tervezte meg akciójátékát, hogy motiváltak legyünk felfedezni a területeket. A Souls-sorozat tagjaival ellentétben nem fegyverek vagy páncélok után fogunk kutatni, mivel hősünk öltözete adott, ahogy kardja, a Kusabimaru is. Legfeljebb karprotézisünket fejleszthetjük tovább petárdavetővé, pajzstörő baltává vagy lándzsává. A Sekiróban a legfontosabb alapanyag a Gourd-mag és a Prayer Bead lesz: előbbivel a Dark Souls Estusához hasonló

Újabb lépés a FromSoftware evolúciós lépcsőjén, már csak az a kérdés, hogy mi következik legközelebb, illetve merre tart majd?

mondjuk, látott már szamurájfilmeket (A testőr) vagy szamurájos animéket (Ninja Scroll), az nagyon nem fog meglepődni a sztori fordulatain, és annak ellenére, hogy milyen éjsötét világ tárul elénk, maguk a karakterek inkább egydimenziósak.

AKI SOSEM VESZÍTI EL TÜRELMÉT, AZT NEM LEHET LEGYŐZNI

Persze a Dark Soulsokhoz hasonlóan a Sekiróban sem kötelező foglalkozni a sztorival. Néhány gyógyító löttyök számát, utóbbival a maximális életerőnket növelhetjük. Egyiket sem könnyű megszerezni, mivel a bizonyos területeken fellelhető kereskedők irtó drágán adják őket, amúgy meg mindkettőt a bossoktól lehet elnyerni. A karprotéziseink tuningolására alkalmas nyersanyagok (puskapor, különböző ércek) is ritkák – mint az easy móddal ellátott Dark Souls-játékok –, ezeket is bizonyos ellenfelekből nyerhetjük ki.

Mítosz és valóság

Mint már a cikkben is említettük, a FromSoftware ezúttal nem egy nyugati játékosok számára is befogadható sötét fantasy közeggel dolgozott, a Sekiro alapja a japán történelem. Azonban nagy fehér kígyókról és ogrékről nem szólnak a történelemkönyvek, márpedig a játékban ilyen mitológiai lények is feltűnnek. A FromSoftware a japán hiedelemvilágból és folklórból (jókai) merített. A legismertebb, legalapvetőbb lény a júrei, a démon: van 1-2 ilyen főellenfél. A játékban feltűnő Chained Ogre a japán népmesékben az oniknak, a nagy erejű démoni lényeknek (kvázi ördögök) feleltethető meg, de találkozhatunk különleges farkasokkal (ókami) és eltorzult (túl nagyra nőtt) emberekkel, óriásokkal is. És higgyetek nekem: a méretes japán kakasok muris kinézetük ellenére igen is halálos ellenségek!

Természetesen rendelkezésünkre állnak a Dark Soulsok pihenőhelyeihez hasonló mentési pontoknál, a Sculptor's Idoloknál elérhető különböző skillfák. Például az egyiken a sinobi (orgyilkos) készségeinket, a másikon a protéziseinkhez kötődő skilleket, egy később felbukkanó harmadikon a buddhista szerzetesektől ellesett mozdulatokat tanulhatjuk meg. Ráadásul a Szobrász segítségével a különböző protézistípusokat is továbbfejleszthetjük, ami minden esetben egy újabb skillfát is jelent. Készségpontokat pedig hasonló módon szerezhetünk, mint a Soulsokban: ellenfeleket ölünk, tapasztalati pontokat kapunk, majd „szintet lépünk". Szóval a FromSoftware hiába egyszerűsített a cuccok terén, hiába nincs már kifáradás sem, a Sekiro elképesztően összetett, sokrétű játék.

Nagy újítás a Soulsborne-játékokhoz képest, hogy a főhős karprotézisére szerelt horoggal Batmanhez hasonlóan könnyedén feljuthat a magaslati pontokra, és az ellent így lesből, azonnal kivégezheti egy deathblow-nak nevezett speciális szúrással. A lopakodás nagyon fontos a Sekiróban, a skillek között vannak külön az osonást támogató készségek. Igaz, a sinobi harcstílus nincs rákényszerítve senkire, szemtől szemben is konfrontálódhatunk az ellennel. Főleg, hogy a közelharci összecsapások a kiváló, irtó gyors, brutális és véres harcrendszernek köszönhetően a FromSoft játékának

Amondó vagyok, sunyulok még egy kicsit a susnyásban, így nem kell szemből nekimennem ennek a hegyomlás méretű ipsének.

LÉPJ RÁ A KARDRA!

A játék egyik leghasznosabb készsége a gyorsan megszerezhető Mikiri Counter. Persze ezzel sem fogunk minden ellenséget legyűrni, főleg a szúró támadásokkal operáló harcosok, így a lándzsások ellen ideális. Ha az ellen támad, akkor megjelenik egy vörösen izzó japán írásjel. Ekkor nyomjuk le a kitérésre szolgáló gombot, így Sekiro rálép a harcos fegyverére, majd beviheti neki a halálos, mindent eldöntő csapást.

LOPAKODJ!

Ne feledjük: nem szamurájok, hanem árnyékharcosok vagyunk! Így nem kell mindenkivel szemtől szemben küzdeni. Főleg, hogy a bossharcokat jelentősen megkönnyíti, ha a két életerőcsíkkal rendelkező dögök mögé osonunk, és bevisszük nekik a halálos csapást, ezért csak egyszer kell levernünk őket. És a minél több azonnali halált okozó szúrás hatására töltődik a feltámadást biztosító képességünk is.

JÁTSZD ÚJRA!

A Sekiróban, mint a Soulsokban, minden pihenést követően újratermelődnek az ellenfelek, így kénytelenek leszünk többször szembenézni az alapharcosokkal. Ez azonban nemcsak a frusztrációt hivatott növelni, hanem a javunkra is válik, mert a területek újbóli kipucolásával tapasztalati pontokat szerzünk, amelyek idővel új skillpontokkal gazdagítanak minket. Tehát az újrázás jelentősen könnyíti a fejlődést.

ÍGY GYŐZD LE AZ OGRÉT

A Sekiro első keményebb mini főellenségével megszívat minket, a Chained Ogre hosszú órákra megakaszthatja még a Souls-veteránokat is. Az Ogre ránk ugrik, könnyen elkap, és a földhöz is vág, ezért nagyon veszélyes. Első körben tűnjünk el a szeme elől, majd döfjük hátba, aztán csaljuk a lépcsőtől visszább, balra található platform közelébe, ahová nem tud feljutni, így ügyeskedve könnyebben lecsaphatjuk.

Feltámadnak a démoni lelkek?

Mikor a Sekirónak még csak az alcímét ismertük egy 2017-es kedvcsinálóból, sokan találgattak, hogy a FromSoftware valamelyik korábbi játékát, a túlélőhorror Kuont vagy a szintén nindzsás Tenchu-szériát éleszti fel. Végül egyik tipp sem jött be, Mijazaki Hidetaka azonban még tavaly év végén megerősítette, hogy két bejelentés előtt álló játékon is dolgoznak. Ettől ismét lázba jöttek a japán fejlesztőcsapat rajongói, és biztosra veszik, hogy az egyik cím a Bloodborne 2, a másik pedig a Souls-játékok kezdődarabjának, a Demon's Soulsnak a felújított változata lesz. Jóllehet, Mijazaki szerint a Demon's Souls hemzseg a fiatalkori hibáktól, amelyeket nem szeretne újra látni, ám ha a rajongók nagyon akarják, és a játék eredeti kiadója, a Sony is rábólint, akkor felőle indulhat a buli.

A Souls-játékokra jellemző hatalmas látóterek nemcsak a szemet gyönyörködtetik, de megvizsgálva a területet kiismerhetjük annak titkait.

megunhatatlan részei. Míg a Soulsokban a karakter készségein volt a hangsúly, a Sekiróban a skillek csak támogatnak, de nem segítenek rajtunk, a saját ügyességünkre vagyunk utalva. Így nem is annyira az életerőcsík, hanem az úgynevezett posture-csúszka a leglényegesebb mutató. Tulajdonképpen ez helyettesíti itt a Souls-játékok kifáradásmérőjét. Ennek köszönhetően hiába védekezünk és hárítunk, egy idő után betelik a posture, Sekiro meginog, és máris bekapott egy halálos csapást. Természetesen ezt mi is kihasználhatjuk: ha az ellen elveszítette egyensúlyát, testén felvillan egy piros kör, és bevihetjük a már említett deathblow-t. Mindezt a FromSoft olyan készségekkel még tovább színesítette, mint például a Mikiri Counter, amivel egy gyors kitérés után ráléphetünk az ellenség fegyverére, és azonnal leszúrhatjuk őt. Így a Sekiróban olyan, mintha tényleg mi magunk vívnánk a kardpárbajokat.

AKI HÉTSZER ELESIK, NYOLCADSZORRA ÁLL FEL

Akkor végülis mi a baj a Sekiróval? A Dark Souls-játékokban is rezgett már a léc, de azokat végső soron elkönyveltük úgy, mint szigorú, de igazságos ARPG-ket. A Sekiro viszont átesik a ló vagy inkább a bika túlsó oldalára. Merthogy egy méretes bikával is meg kell küzdenünk egy körömpiszoknyi területen. Már ha eljutunk odáig, mert rögtön a kezdőterületen jön a Chained Ogre, akinek aránytalanul messzire ér el a karja, és ha elkap minket, garantáltan meghalunk. A videómegosztókon már legendává vált a Sunken Valley-ben ránk rontó óriásmajom, amit hiába fejezünk le nagy nehezen, felkapja a fejét, és tovább harcol velünk. Ráadásul minden bossnak általában két életerőcsíkja van, amiből persze alkalomadtán egyet lesből támadva le lehet vinni. Persze a Souls-játékok mintájára a mezei ellenfelek is simán lenyomnak egy-két csapással vagy lövéssel.

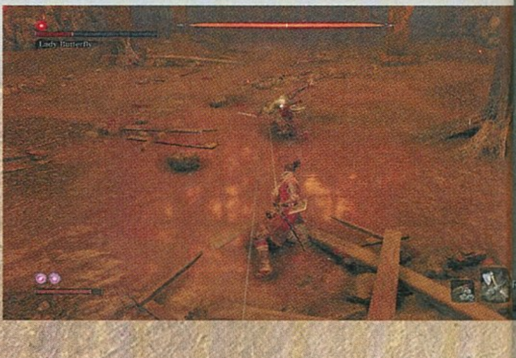
A Senpou-templom szerzetesei könnyen halnak, de gyorsan mögénk kerülve egy ütéssel kivégeznek. A Sunken Valley egyik erődjében kézi ágyúval fog ránk lőni 5-6 marcona katona. És ha be akarunk jutni Genichiro kastélyába, akkor a tetőn fürge, olykor azonnal ölő bombákat dobáló, kis koboldszerű lényekbe futhatunk bele. Ennek ellenére riválisaink végtelenül buták, amit csalással kompenzálnak: néha akkor sem vesznek észre, ha mellettük iktatom ki társukat, máskor a pálya másik szegletéből kiszúrnak, hiába vagyok látótávolságon kívül.

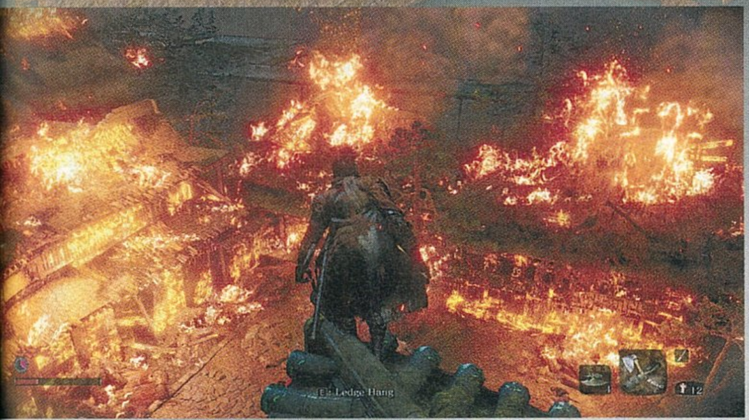
Frusztrációnkat fokozza, hogy ha meghalunk, vagy szimplán csak pihenünk a mentési pontoknál, újra végig kell verekednünk magunkat a bossokhoz vezető úton újratermelődött alapharcosokon. Ez a játék elején kiváltképp idegesítő, amikor még viszonylag kicsi az ütőerőnk, ezért minden egyes újrakezdésnél taktikáznunk kell, érdemes lassan lopakodnunk. Nem kell

A GURUK MEGMONDJÁK

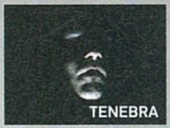
BÖJTI ISMERETLEN ISMERŐS

A látszat csal, ezt el kell hinnetek, és még ha cinikus szakértők meg is vannak róla győződve, hogy a Sekiro egy az egyben Souls-játék, immáron sokadik alkalommal tálalva, csak látszólag más körítésben, ez egyáltalán nincs így. Bár aki kicsit is odafigyel, az eleve észrevette a játékmenetben lévő, nem is olyan apró különbségeket, amik egy teljesen új, eddig a Soulsborne műfajtól ismeretlen irányba terelték a mechanikát, miközben a történet is sokkal fontosabb, jobban előtérbe kerül. Hozzáteszem, hogy Souls-rajongóként nekem ez a világ nem annyira barátom, ahogy a lopakodás sem, de számomra a Tenchu sem volt nagy szerelem. Ellenben elismerem a Sekiro nagy érdemeit, remek módon összerakott program, és élőben, összkép terén sokkal jobban néz ki, mint a videókon. Csak rohadt nehéz.





ÉRTÉKELÉS



A Sekiro minden téren a Souls-játékokra licitál. A remek harcrendszer több tíz óra után is élvezetes, ahogy a fejlődés is sokrétű és izgalmas. Ám a nehézséget tekintve a FromSoftware átesett a ló túlsó oldalára, így felmerülhet a kérdés, hogy ha amúgy nem „ápoljuk" testünket szöges korbáccsal, akkor miért is kínozzuk magunkat ezzel az akciójátékkal.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A Sekiro a hagyományos japán kultúra kedvelőinek Kánaánja, és a játék harc- és fejlődésrendszere is zseniális lett.

KONTRA

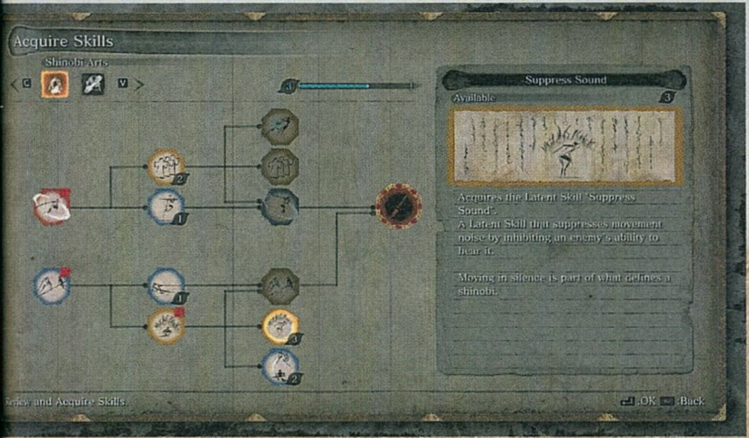
Igazságtalanul nehéz a játék, bár a gépi ellenfelek buták, és ezúttal multi sincs. Ugyan a környezet stílusos, közel sem olyan emlékezetes, mint a Soulsokban vagy a Bloodborne-ban.

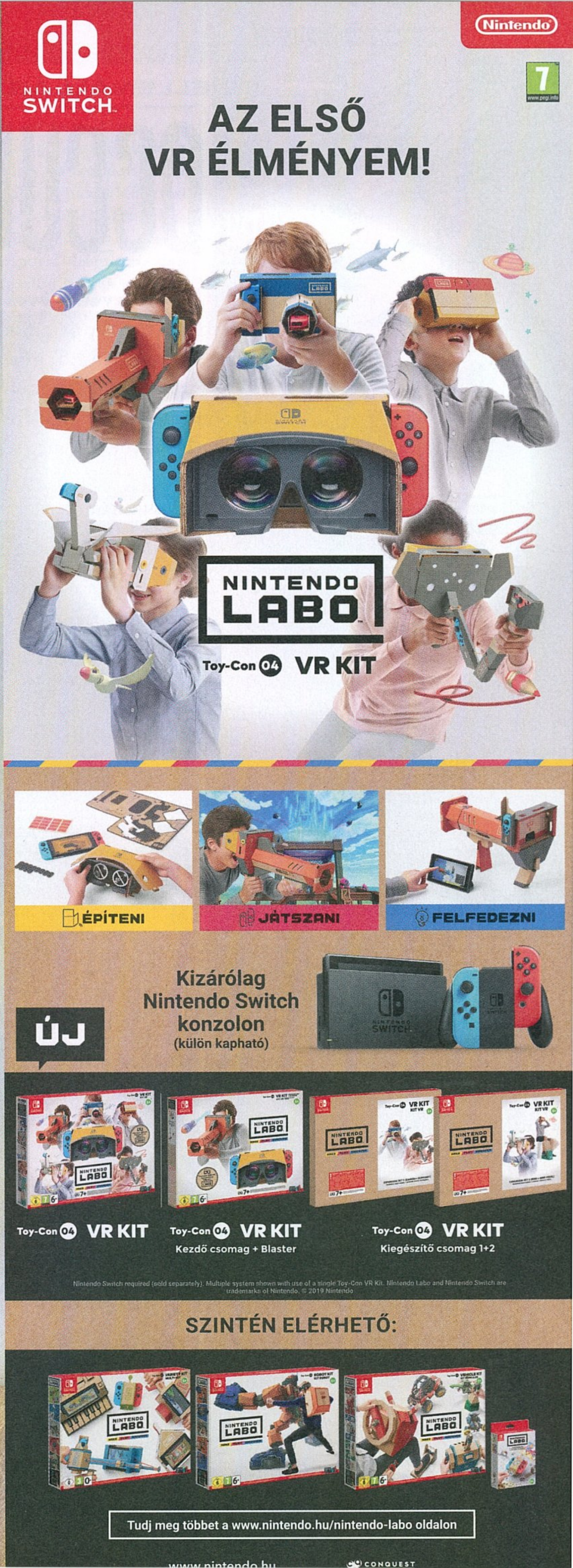
82%

ecsetelnem, mennyire idegtépő ez, miután egy-egy keményebb főellenfél megalázott minket, és mennénk vissza bosszút állni. Ennek tetejébe minden halál után feleződik az aranyunk és tapasztalati pontjaink száma. Ugyan egyszer fel lehet támadni, azonban ennek is megvan az ára, mert ha túl sokszor használjuk a nagy sárkánytól származó erőnket, a világban elkezd terjedni a Dragonrot nevű fertőzés, ami megbetegíti szövetségeseinket, és még nehezebb lesz tőle a játék (például kisebb esélyünk lesz az „isteni segítségre" ez akadályozza meg, hogy xp-t és pénzt veszítsünk). De legalább a folyamat visszafordítható, persze csak egy méregdrága tárgynak köszönhetően.

Továbbá a mentési pontok és a speciális ellenfelek úgy általában nincsenek jól elosztva: van helyszín, ahol aránytalanul sok Sculptor's Idol és boss követi egymást, máshol pedig már megőszültem az idegtől, mire végre felbukkant a láthatáron a kéken világító szobrocska, illetve már-már hiányolni kezdtem a szemét főellenfeleket. Amúgy nemcsak Sekirót, de mentett állásainkat is menedzselni kell, mert PC-n előjöhet egy olyan rémálomba illő hiba, ami tönkreteszi a mentéseinket, így kezdhetjük az egészet elölről. Ezért fájljainkból melegen ajánlott minden kilépés után biztonsági mentést készíteni.

Szóval a játék úgy büntet minket, mintha egy tipikus harcművészeti film szigorú mestere lenne, aki minden egyes hibánkért akkorát csap botjával a fejünkre, hogy azonnal elájulunk. Ezúttal pedig többjátékos mód híján társunk sem lesz a szenvedésben. Még egyes Souls-veteránoknak is arcára fagyott a mosoly bizonyos ellenfelek láttán, így felmerülhet a kérdés, hogy a Sekiro játék-e még, vagy inkább önkínzás. Viszont az is biztos, hogy az egy-egy hatalmas kudarcot követő ideges kilépés után elkezd az ember agyában motoszkálni a Soulsborne-okból ismerős kíváncsiság, ami miatt újra és újra nekiugrunk, és észre sem vesszük, de mi, játékosok, fejlődünk. Ezért a sikerélmény a Sekiróban még nagyobb lehet. Már ha marad kezünk és játékvezérlőnk egy-egy ösztönös asztalra csapást követően.





AZ ELLENÁLLÁS HASZTALAN

THE OCCUPATION

[ÍRTA WILSON] **Nyolcvanas évek, Anglia, politika és nyomozás: nem éppen mindennapos témákat gyúrt egybe a stúdió, amely az Ether One-nal, előző játékával, az emberi elme mélyére ásott, majd eme második nekifutásra sem távolodott el a komolyságtól. Ez mégsem egy sikertörténet...**

ADATOK

KIADÓ **HUMBLE BUNDLE** – FEJLESZTŐ **WHITE PAPER GAMES** – MŰFAJ **KALAND** – MEGJELENÉS **2019.03.05.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, KB.: 9500 FT., KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

A valós idő és a videojátékok között nem feltétlenül a legjobb barátság, méghozzá érthető okokból: senki sem szeretne napokat, hónapokat vagy akár éveket várni arra, míg egy képzeletbeli világban égbe nyúlnak a platánok, új szintre emelkedik az állatpopuláció, a bányákból kikaparják az ércet, a gyártósorok pedig megkezdik az ipari termelést. Kivételek persze akadnak: a Warframe-ben például akár 72 óráig is eltarthat, míg egy komponens elkészül a munkapadon; a Metal Gear Solid 3-ban egy boss idővel akár el is tud halálozni; és akkor még egy szó sem esett azon mobiljátékokról, amik a pénztárca erőszakos kinyitásához használják fel a várakoztatást. Az sem elképzelhetetlen, hogy az idő a narratívát szolgálja, és erre a legjobb példa az a Blade Runner, amiről nem feltétlenül ugrik be sokaknak az, hogy nemcsak egy legendás film, de egy legendás videojáték is készült belőle 1997-ben, amelyben komplett eseményekről lehetett lemaradni, ha az ember nem volt a jó helyen, a jó időben. A hely és az idő pedig a The Occupationban is komoly szerephez jut – előbbi a méretével, utóbbi pedig a rövidségével szorít.

NYOMOZÁS NEONFÉNYBEN

1987-ben, az Egyesült Királyságban járunk, ám ahelyett, hogy a szintipop és a könnyen beszerezhető tudatmódosítók lázában égő világ vidámabb felét fedeznénk fel, egy politikai drámába csöppenünk, melynek középpontjában egy több mint aktuális téma áll: a bevándorlás. Egy terrorakció során több mint két tucat civil veszti életét, és kiderül, hogy az állítólagos elkövető, Alex Dubois, egy a piacot dominálni készülő, feltörekvő IT-cég vendégmunkása. Ennek hatására a döntéshozók arra készülnek, hogy egy a bevándorlásra egyszer és mindenkorra pontot tevő intézkedést vezessenek be, tovább szítva az elharapózott xenofóbia lángjait, ám sokak szerint sem a rendelettel, sem a vádlottal nincs minden rendben. Ezen kétkedők közé tartozik Harvey Miller újságíró is, aki a tettes munkahelyén keresi a választ az újabb és újabb kérdésekre.

A keresés jelen esetben tulajdonképpen szó szerint értendő, hiszen a The Occupation a műfaját tekintve egy kalandjáték, amely rendkívül sokat merít a lopakodós játékokból is, mindezt sétaszimulátor-elemekkel megtámogatva. A történet mindössze pár órát ölel fel, és ez nem szimpla hasonlat: amint Millert alakítva megérkezünk a helyszínre, egy óránk van, hogy átkutassunk minden egyes szobát, fiókot, polcot, mappát, szemetest és igazából bármit, ahol valamiféle nyom lapulhat. Eközben újabb és újabb rejtélyekre, megoldásra váró kérdésekre bukkanunk, melyek valamilyen úton-módon kötődnek a terrorakcióhoz és a tetteshez. Nyom pedig igazából tényleg szinte bármi lehet: az alkalmazottak által hátrahagyott jegyzetek, a bekapcsolva hagyott számítógépek emailjei és az azokon található fájlok mellett egy kihajított papírfecni, egy elkapott párbeszéd, egy üzenetrögzítőn lapuló értesítés épp úgy katalizátorrá válhat a nyomozás egy újabb szálához, mint egy fénykép, vagy egy csipogón érkező utasítás.

Némiképpen aktuális problémák egy oknyomozó riporter szemszögéből. Ha ez nem egy érdekes ötlet, akkor mostanság semmi sem az.

Értelemszerűen minél többet sikerül ezekből megtalálni, annál inkább elmélyül a történet, és annyiféleképpen változhat meg a végkifejlet.

MEGÁLL AZ IDŐ

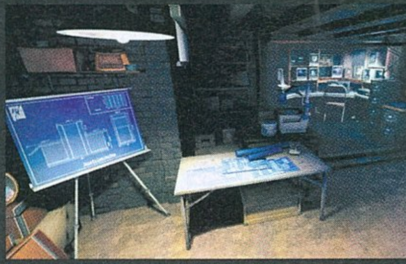
Mi történik, ha letelik az egy óra? Alapvetően semmi, megy minden tovább, az emberek élik az életüket, teszik a dolgukat – csakhogy Harvey alibije az épületben való tartózkodásra az, hogy interjút készítsen befolyásos vezetőkkel és menedzserekkel, és ha nem jelenik meg időben, szó szerint bezárulnak előtte az ajtók, elérhetetlenné válnak bizonyos személyek, és anélkül zárulnak le a szálak, hogy előtte felgöngyölítésre kerültek volna.

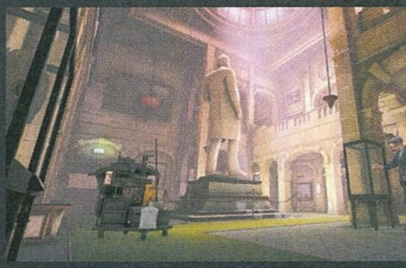
A megállíthatatlanul ketyegő óra miatt az Occupation folyamatosan a lehető legmagasabb szinten tartja a feszültséget, pusztán a komótosan elmúló másodpercekkel is arra sarkallva, hogy folyamatosan haladjunk előre, nézünk meg mindent, de igazából teljes szabadságot ad, hiszen rajtunk múlik, miként használjuk fel a rendelkezésre álló időt. Az épület hatalmas, minden emeleten vagy egy tucatnyi szoba és terem található, ráadásul a legtöbb esetben zárt ajtókba botlunk, így már azt

PRESENTED BY Humble Bundle

A SZERÉNY KIADÓ

A bundle-ök iparágát tulajdonképpen kiötlő, de legalábbis a sikerében úttörő szerepet játszó Humble Bundle az évek során számtalan változáson ment át, bevezetve olyan újdonságokat, mint egy boltfelület vagy a havi előfizetési csomag. A 60 főt foglalkoztató kaliforniai céget 2017-ben az IGN-t is tulajdonló Ziff Davis vásárolta fel, és még ugyanebben az évben elindult a kiadói részleg is. Átütő sikercímük eddig még nem született, de portfóliójuk minden szempontból nézve egyedi és változatos, amit a The Occupation is csak erősít.





sem éppen egy kétperces mutatvány kivitelezni, hogy egyáltalán bejussunk, mert annak is több előfeltétele lehet. Például a biztonsági kódok megtalálása a riasztók kiiktatásához, a belépőkártyák összeszedése az ajtó kinyitásához, vagy az olyan alternatív útvonalak megtalálása, mint a szellőzőjáratok. A legtöbb helyszínre többféleképpen is be lehet jutni, valahogy úgy, mint egy Deus Exben, csakhogy itt nem lehet felvenni a harcot az épületet védelmező őrökkel és a kiszolgáló személyzettel szemben, akik folyamatosan róják a folyosókat. Vizsgálódnak, kutatnak, takarítanak, vagy szimplán csak mennek a dolgukra, és ha beléjük botlunk, akkor időbüntetéssel, vagy súlyosabb következményekkel is szembe kell nézni.

Sajnos maga a lopakodás se nem kidolgozott, se nem élvezetes, Harvey olyan kecsességgel és sebességgel mozog, mint egy elefánt, néha nem hajlandó leguggolni vagy bemászni egy asztal alá, esetleg a szellőzőbe. Máskor az NPC-k kapnak szuperképességeket, akár falakon át is észlelve a lopakodást; máskor pont az ellenkezője történik, a 30 perce bömbölő riasztó hangja sem érdekli őket, vagy az, hogy szó szerint az orruk előtt dugjuk a fejünket egy irattároló szekrény mélyére. Ezt csak tetézi az, hogy az Occupation a kiadásakor nemcsak hogy bugos, de vállalhatatlanul instabil is: eltűnik a talaj az ember lába alól, nem aktiválódik egy szkript, esetleg szimplán magába roskad, kidobva az asztalra – és mivel mentésből csak egy automatikus van, méghozzá a fejezetek elején, ha bekövetkezik a legrosszabb, akár egy komplett óra után mindent a nulláról kell újrakezdeni.

ORWELL IS SZERETNÉ

A technikai problémák persze akármennyire fájdalmasak, orvosolhatók, a The Occupation további hiányosságai viszont már nem. Az például egészen gyorsan ki tud repíteni a mikrouniverzumból, ha belegondolunk abba, hogy szabadon, kísérő nélkül garázdálkodhatunk egy olyan épületben, ahol nem csupán a legmodernebb technológia prototípusai találhatók meg, de olyan adatbázisok és terminálok is, ahol a brit lakosság és az azt vezető kormány legszemélyesebb, legfontosabb adataira is rálelhetünk; hogy az interjúk során olyan bizonyítékokkal tereljük a beszélgetést, melyet pontosan ezen helyről emeltünk el pár perccel korábban, és emiatt a világon senki sem húzza fel a szemöldökét; hogy az egész nemzetbiztonságot fenyegető szupertitkos információk egy a szemetesbe dobott papírfecnin szerepelhetnek.

Ez persze úgy tűnhet, olyan értelmetlen kritika, mint azon kiakadni, hogy egy fantasy univerzumban nem létezik technológiai fejlődés, vagy hogy miért nincs rendesen megmagyarázva a mágia eredete, csak épp az Occupation minden szempontból realisztikus szeretne lenni. És ez nagyon sokszor működik is neki: az időzáras széfek, az értékes bizonyítékokat tartalmazó flopilemezeket letörlő mágneskapuk, a faxolás és a nyomtatás komótossága mind hozzájárul ahhoz, hogy egy életszerű, a kor kiváló ábrázolása miatt pazarul hangulatos mikrouniverzumba kerüljünk, amelyben olyan témákkal kapcsolatban nyomozunk, melyek szerepeltetése nemcsak kuriózum, de dicsérendő is. De közben ebből a képzelt világból valósággal kirobbantanak az éktelen hibák, a logikátlanságok, és az, hogy ez miként kerülhette el azok figyelmét, akik ebben a formában zöld utat adtak a megjelenésének. De ennek kiderítéséhez már egy másik oknyomozásra lesz szükség...

ÉRTÉKELÉS

WILSON

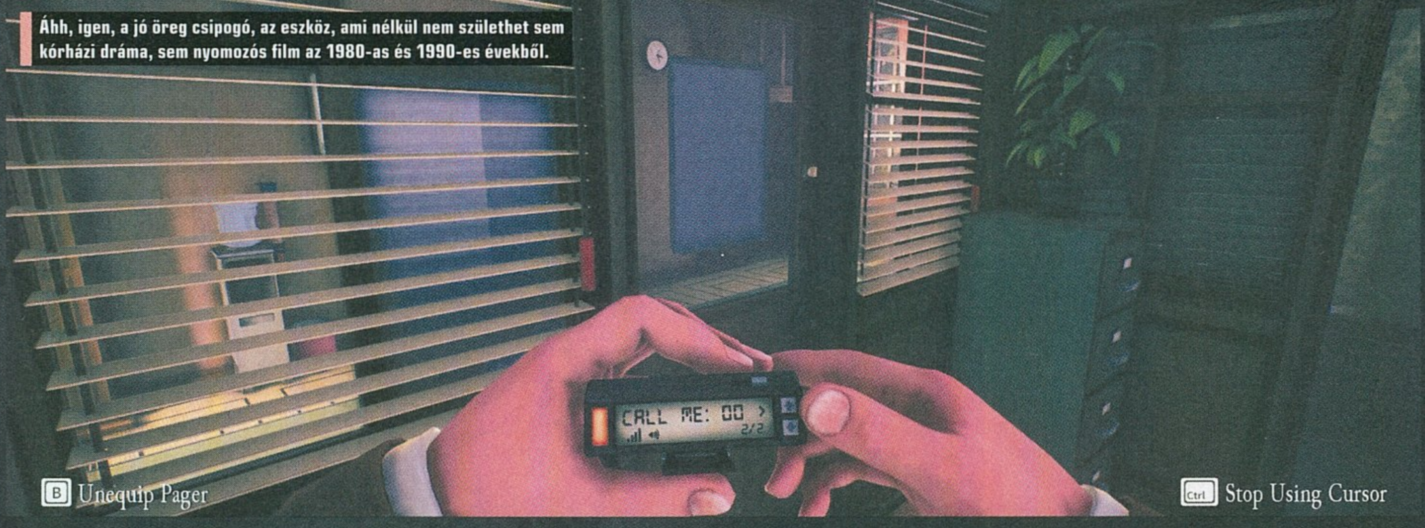
A The Occupation által felépített mikrouniverzum lenyűgözően hangulatos és végletekig kidolgozott, ráadásul számtalan olyan témához nyúl, amit a videojátékok eddig kerültek. Csakhogy játékként frusztráló, kidolgozatlan, ráadásul szinte játszhatatlan a sok bugtól. Élvezetet ad, nem is keveset, de meg kell érte szenvedni.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Aprólékosan felépített világ, kiváló szinkron, érdekes és izgalmas politikai thriller.

KONTRA
Frusztráló és kidolgozatlan lopakodás, borzalmas és könyörtelen mentési rendszer, néha torokszorító az időkorlát, és elképesztően instabil a technikai háttér.

70%



Áhh, igen, a jó öreg csipogó, az eszköz, ami nélkül nem születhet sem kórházi dráma, sem nyomozós film az 1980-as és 1990-es évekből.

3... 2... 1... JUMP!

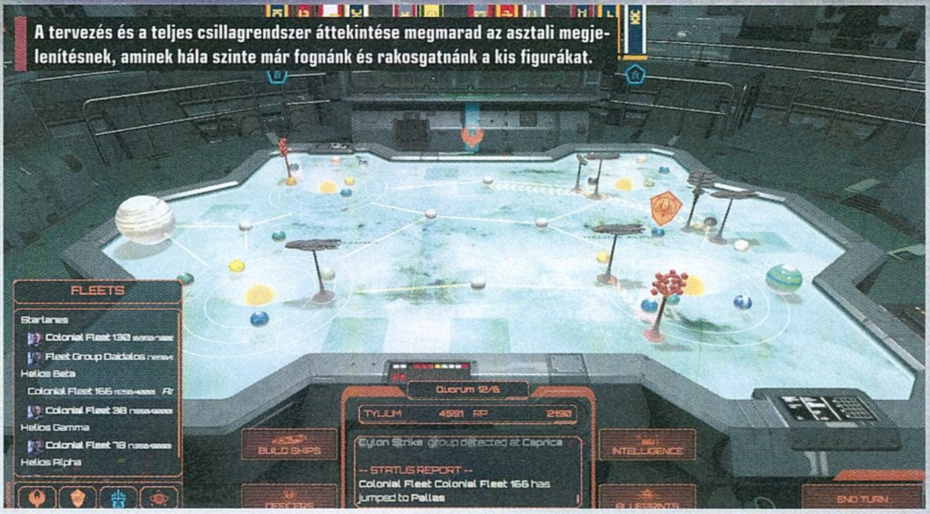
BATTLESTAR GALACTICA DEADLOCK
SIN AND SACRIFICE

[IRTA **TIKA**] „A Cylonokat az ember alkotta. Fejlődtek, fellázadtak és most terveznek valamit." – ezekkel a szavakkal indult útjára a Battlestar Galactica, hogy aztán a nappalikból eljusson a számítógépekre, és 2017-ben végre egy a sorozathoz méltó stratégiai játék szülessen. A Deadlock azonban nem a történet vége...

ADATOK

KIADÓ **SLITHERINE LTD.** – FEJLESZTŐ **BLACK LAB GAMES** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.03.19.** – ÁR **STEAMEN 12,49 EURÓ, KB. 3900 FT. (ALAPJÁTÉK SZÜKSÉGES A FUTTATÁSÁHOZ).**

A távoli jövőben játszódó tévésorozat egyik erénye az a teremtésmítosz, amelyben az emberek megalkotják a robotszolgáikat, akik aztán fellázadnak, megpróbálják kipusztítani az emberiséget, és bármelyik fél is nyer (a gépek evolúciójának is az emberré válás a vége), ez a kör ismétlődik újra és újra. Másfelől meg ott volt egy bazinagy hadihajó, a Battlestar Galactica, amely az emberiség megmaradt túlélőit igyekezett biztonságos helyre juttatni, és hétről hétre látványos csatákat vívott a Cylon üldözőkkel, úgyhogy a játékiparnak nem volt nehéz meglátni ebben a fantáziát. A Black Lab Games egyébiránt nem teljesen kezdőként nyúlt a témához, hisz az ausztrálok már korábban is készítettek űrcsatás címet, ráadásul a Star Hammer: The Vanguard Prophecy (2015) egyik nagy dobása a WeGo névre keresztelt harcrendszer, utóbbi pedig remek ugródeszkának bizonyult a Battlestarhoz is. A Deadlock aztán a kedvező fogadtatás után beizzította a tartalomgyártást, hiszen a most megjelent Sin and Sacrifice DLC már a negyedik a kiegészítők sorában, úgyhogy egy kisebb visszatekintést is tartunk, és megnézzük, mi változott a megjelenés óta...



A tervezés és a teljes csillagrendszer áttekintése megmaradt az asztali megjelenítésnek, aminek hála szinte már fognánk és rakosgatnánk a kis figurákat.

Kezdjük talán ott, hogy az alapjáték az első Cylon-háborúra koncentrált, amely négy évtizeddel korábbra datálódik, mint a 2000-es évek népszerű sorozatának idősíkja, tehát a játékban a Jupiter-osztályú Battlestarok, amilyen a címadó Galactica, épp csak születőben vannak. Ekkor még a 12 kolónia is létezik, és a négy rendszerben elhelyezkedő bolygókat a játék egy terepasztalszerű nézetben tárja elénk, ahol körönkénti bontásban tologathatók a flottákat jelképező makettek. A hajók a sorozatból ismerős FTL (Faster than Light – fénysebességnél gyorsabb) ugrásokkal navigálnak, miközben a Daidalos nevű mobilbázis (hajógyár) segítségével új flottákat gyárthatunk, tiszteket nevezhetünk ki a formációk élére, és a teljesen kötetlen játékmenetben lehetőségünk van rá, hogy a Cylon hajóktól megvédjük a kolóniákat. Emellett persze a mellék- és főküldetéseket szimbolizáló pajzsok mellé ugorva felgöngyölíthető a történet is.

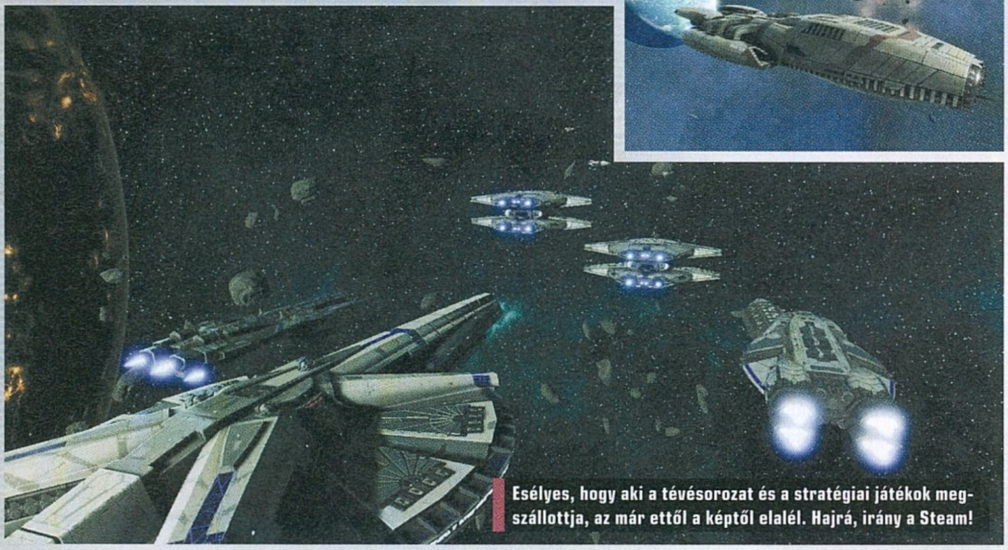
HERE WE GO!

Az összetalálkozó flották meccseit lepörgető harcrendszerről (WeGo) ódákat lehetne zengeni, ezt az alapjátéknál (2017/09-es Guru) már megtettem, úgyhogy most csak egy rövid memo következik. A kétfázisú metódusban az első szakasz a tervezése, a vadászgépeket (Viper) és a többcélú Raptorokat (zavarás, hajók elfoglalása etc.) ekkor lehet kizavarni a hordozók hangárjaiból, a hadihajókat pedig új irányokba állítva megközelíthetők a célpontok. A második fázis a végrehajtásé, ilyenkor mindkét oldal a kapott parancsok szerint mozgásba lendül, és 15 másodpercnyi mozizás közben megcsodálhatjuk, ahogy a két flotta lövegek, rakéták és torpedók segítségével ronggyá lövi egymást, aztán ez a két fázis váltogatja egymást a csata végéig. Eközben emlékezzünk meg arról, hogy itt valóban térben mozognak a hajón (fel és le irány is létezik), és ha a légelhárító zárótüzet látva nem párásodik be a szem, akkor tessék másik műfajt keresni, de rögtön...

A Sin and Sacrifice most egy teljesen önálló, új kampányt hozott a Deadlock világába. Egyrészt ez jó hír, mert nem csak beletoldozgatásról van szó, másrészt viszont ugyanazon a terepasztalon (a 12 kolóniát ábrázolón) folytatjuk a történetünket, ahol régen, és a mentésünket importálva nem feltétlenül az jut majd eszünkbe, hogy mennyi minden megváltozott... Amúgy az importálásért jár a jópont, de a DLC igazi értékét a történet adja. A korábban már párszor képbe kerülő Lachesis jelent most különleges fenyegetést, ő az első Cylon tábornokok

The Veterancy update

A DLC egy ingyenes frissítéssel is párosult, aminek az új Veterán-rendszer lett a névadója, ez azt jelenti, hogy a kampány csatáit túlélő hajók (mindkét oldalon) fejlődnek, és mindez a háttérben történik (az új kampány indításánál külön be kell kapcsolni ezt a funkciót). Igazítottak a tiszti kar képességein, javult a MI. A tervrajzok feloldásánál egy új Inspect nézet is betársult, és az is értékelhető, hogy a főmenü tetején a zenei témát is megválaszthatjuk. Szintén nagy szó, hogy a hajók Flak (légvédelem) lövegeinek elkerülése beépült a vadászok szótárába, és még vagy tucatnyi kisebb elem is helyet kapott a pakkban, úgyhogy érdemes újra benézni a Deadlockba!



Esélyes, hogy aki a tévésorozat és a stratégiai játékok megszállottja, az már ettől a képtől elalél. Hajrá, irány a Steam!

egyike (IL-osztályú Cylon parancsnok), de a szokásos emberi áskálódások is megvannak, és mivel egy Cylon segítő is becsatlakozik, a bizalom körüli kavarást is nyugodtan vehetitek fix egyesre.

A kampány egy „az előző részekben történt" tematikájú összefoglalóval indul, szóval kvázi az előzmények ismerete nélkül is bele lehet vágni, persze a régi szereplők, pl. az Agethon nővérek és a többi karakter elmélyítését segíti, ha nem a végén vesszük fel a szálakat. A sztori egyébiránt remek, fordulatos, sőt néhány küldetés – mint a hajótemetőben játszódó vagy épp Caprica ostroma – az egész játék leglátványosabb pillanatait produkálja, és a

ÉRTÉKELÉS

Az alapjáték érdemei még mindig megvannak, és ugye a rókabőrnyúzás időszakát éli éppen a kicsike, ami nem baj. A főszál remek, ellenben rövid, és az unalmas, ismétlődő mellékszálakat nehéz kedvelni!

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Tökéletes irányítás, a WeGo-rendszer remek (még mindig), az új 11 küldetés és a rádióforgalmazás bővítése dicsérhető.

KONTRA

A történet még eladhatóbb lenne egy új térképen, némi filmes beütéssel, a másodlagos küldetéshalmaz ugyanolyan unalmas, ismétlődő, mint volt.

78%

Raptorok is komolyan meg vannak dolgoztatva. Utóbbiak behatoló csapatokat kell fuvaroznak, hajókat, bázisokat kell elfoglalni a segítségükkel, ami sokat színesít az eddigi „dögöljön meg mindenki a térképen" vagy épp az egyszerűbb pesztrálós feladatokon. Továbbá az is megsüvegelendő, hogy végre a hangstúdió is aktivizálta magát, és több mint 1000 hangüzenet készült a csaták közbeni rádióforgalmazáshoz, szóval nem néma leventék ülnek a műszerek mögött.

A KORÁBBI RÉSZEK TARTALMÁBÓL...

Az új DLC az Anabasis folytatásának tekinthető, utóbbi 2018 októberében mondhatjuk, hogy újraformálta a játékot a címadó, túlélő játékmóddal, ami gyakorlatilag a tévésorozat velejét ragadta meg. A fáma szerint

Másfél év alatt a sorozatra építő játék alaposan meghízott, így a rajongóknak most már kifejezetten ajánlott.

a szokásos szereplőgárda civil hajókat kísér a Capricára, csak ezúttal a térképnézet és a többi miskulancia helyett a flotta az egyik ugrópontról rögtön megy a másikra, és amíg az FTL hajtóművek töltődnek, túl kell élni az üldöző Cylonok támadásait. A random kialakuló csaták mellett a játékos néhány kisebb elágazáson át halad a cél felé, és két ütközet között a szűkösre mért nyersanyagforrásból tudja a kilőtt rakétákat és az elveszett vadászgépeket pótolni. A briliáns ötlet ellenére azonban a drámai döntések igencsak hiányoznak...

Anno a kiegészítők sora egy 5 eurós Reinforcement Pack nevű DLC-vel nyitott, még 2017 decemberében, és ez négy új hajótípust jelent, ebből a Berzerk hamar népszerű lett a kolóniák kötelékében, és a támadó jellegű, kisebb hordozó tűzerejét csak az új Janus nehézcirkálóé múlta felül, ráadásul utóbbinak a páncélzata is kimondottan legendás. A „kenyérpirítóknál" a Cerastes védelmi rendszere a kisebb célpontokat is hatékonyan szétkapja, remekül lehet használni pl. a Viperök ellen, a Phobos, a másik új Cylon technika pedig rövid távú FTL-ugrást is végre tud hajtani csaták közben.

A legérdekesebb újítás azonban az aknák bevezetése, ezen belül is az EMP töltetűeké, úgyhogy ha most kezded újra a játékot, ne lepődj meg, ha egy világító gömb tűnik fel a csatatéren, és hirtelen bealszanak az alrendszerek. A The Broken Alliance címmel megjelenő tartalom már húsosabb csomag volt (2018. május), 8 új misszióval, amelyek az eredeti sztorivonalba ékelődtek, no meg jött még 6 új hajóosztály, mindkét fél kapott egy-egy nagyfiút (Minerva Battlestar és Argos Basestar), megjelent két support (csaták közbeni újratöltés) hajó, és az Assault Raptor is itt debütált.

SIN VAGY SACRIFICE?

Visszatérve a jelenbe, a most vesézett tartalom 11 főküldetése úgy 4-5 órányi szórakozást jelent, persze ez a DLC ugyanúgy működik, mint az alapjáték, így itt is a beérkező Cylon flottákat kell kezelgetni, és a (sablonos) mellékküldetéseket sem szabad elhanyagolni, mert különben nem lesz nyersanyag a hajóépítéshez és az FTL ugrásokhoz.

A két új hajóosztály esetében a Cylonok egy új „védőszentet" kaptak a Raiderekhez (vadászok), a Gorgon ugyanis helyben javítja az osztagokat, sőt a fejlett komm-rendszernek köszönhetően egy kijelölt formációnál rásegít az elkerülő manőverekre. Az emberek oldalán a Heracles pedig egy komoly gunship, légelhárító kapacitással, úgyhogy ennek is érdemes helyet szorítani. Egyébként az árképzésnél most vastagabban fogott a ceruza, ami nem feltétlenül válik a csomag előnyére, de azért szerettük...

ÉGBŐL POTTYANT KALÓZMESÉK

ONE PIECE WORLD SEEKER

[ÍRTA BRITPOPPER] **Fura dolog elkötelezett rajongónak lenni, mert egyrészt egy bizonyos elvárást kéne érezni az imádott kedvenc iránt, másrészt pedig örül az ember, ha megeheti, amit a témából főztek neki. És éppen emiatt a kettősség miatt én is vegyes érzelmekkel vágtam neki a World Seeker nagyszabású kalandjának.**

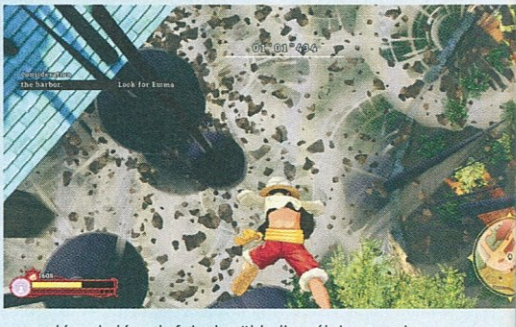
ADATOK

KIADÓ **BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **GANBARION** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.03.14.**
ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 15 800 FORINT, A DELUXE KIADÁS 75 EURÓ, NAGYJÁBÓL 23 800 FORINT.**

Anime-játékadaptációk ugyan rendre jelennek meg, de a minőségük rendkívül hullámzó. Mostanában egyedül a Dragon Ball képvisel magasabb színvonalat (korábban pedig a Naruto-széria), a többi franchise inkább fejőstehénként funkcionál, bár a rajongók torkán sok mindent le lehet szuszakolni, és erre évtizedes példák vannak – nem is kell túl messzire mennünk az időben, elég az előző számban megnézni az évfordulós alkalomból összefércelt Jump Force fájó lélektelenségét. A One Piece-sorozatból kerültek ki remek musou játékok, sőt a zsáneren belül a Pirate Warriors 3 talán a legjobb a piacon, ám kissé szkeptikusan álltam az új részhez, amikor megszellőztették a nyitott világú játékmenetet. Maga a forrásanyag irgalmatlan nagy potenciált rejt magában a több száz érdekes szereplőjével és színes helyszíneivel, én pedig mindig is egy Assassin's Creed 4: Black Flaghez hasonló, tengerjárós, gigászi kalandot képzeltem el a szalmakalapos kalózbandával a főszerepben, amiben el lehet jutni az összes helyszínre, találkozni mindenkivel az elmúlt több mint húsz évből, és közben megannyi új kaland részesévé válni. A fejlesztők azonban ennél sokkal kisebbet mertek álmodni, és egy olyan mesét prezentáltak, amibe viszont a One Piece ismerete nélkül is bárki fejest ugorhat.

SKY PRISON ISLAND KINCSVADÁSZAI

A World Seeker egyfajta tölteléktörténetet mesél el, mintha csak egy önálló mozifilmként készült volna. Kedvenc kalózaink a mesés kincs reményében egy börtönszigetre tévednek, de jó kedélyük egy furfangos csapdának köszönhetően hamar lelombozódik. A szigetet kormányzó tengerész főparancsnok merénylete elől éppen hogy megmenekülnek, és a kaland még csak ezek után kezdődik! Eleinte Monkey D. Luffyt, a kapitányt irányítva kell felkutatni szétszóródott legénységünket, ami egy nagyon hosszú tanulóidőnek felel meg. A program első 5-6 órája nem fedi a valóságot, és egy átlagon aluli, unalmas szoftvert sejtet, amivel az ember csak kényszerből akar tovább játszani. De adjunk neki még egy kis időt, mert miután összeáll a csapat, és megjelennek a tennivalók, az alkotás egy egészen szórakoztató arcát mutatja felénk.

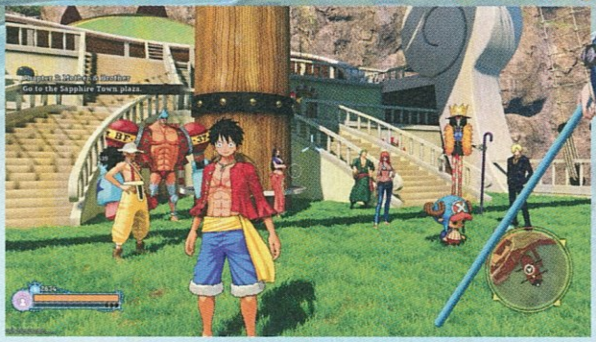


A One Piece világában szuperképességeket tehet magáévá az ember (vagy akár állat), ha különleges gyümölcsöt fogyaszt. Az egyetlen hátulütője a dolognak, hogy onnantól nem képes úszni, a tengervíz pedig teljesen legyengíti a képességhasználót. Luffy így vált gumiemberré, ami miatt képes a testét nyújtani és ezáltal igen érdekes módon harcolni. Emellett a hakit (speciális erő) is magasabb szinten használja, aminek több formája is van. A megfigyelés színével érzékeli a körülötte lévő ellenségeket és civileket, mondjuk úgy, látja az aurájukat, továbbá mozgékonyabb, és el tudja kerülni a veszélyt. A fegyverzet színével képes megkeményíteni a testét, így szinte az összes támadást blokkolni tudja, valamint sokkal erősebbé is válik. Ezt a két színt bármikor lehet cserélgetni és érdemes is, mert elég sokat kell majd harcolnunk a játék során. Egy mezei ellenlábas alapesetben nem tudna kárt tenni gumiemberünkben, kivéve, ha egy különleges tengeri sóval kezelt fegyverrel kedveskednek irányába, emiatt pedig nem lehet nagy dérrel-dúrral, fejetlenül kalimpálni, mert igen könnyen fűbe haraphatunk. Ez már csak azért sem jó, mert a World Seeker elhalálozás, illetve a gyorsutazás igénybevételekor irgalmatlanul sokat tölt, és itt most több perces töltőképernyő-bámulásokra tessék gondolni, ami 2019-ben, egy single player játék esetében már eléggé kifogásolható.

A térképet tisztességesen nagyra szabták, és gyalogszerrel járhatjuk be. Közlekedésként Luffy a saját testét használva szó szerint kilövi magát a levegőbe, majd egy ügyes mozdulattal megragadhatunk egy fát vagy háztetőt, így suhanva tovább. Akár percekig is repkedhetünk talajérintés nélkül, ami igazán hangulatos, és persze a nagyobb távolságok leküzdésében is segít. Abban az esetben, ha elfogyna a kapaszkodó, egy gyors lábpörgetéssel UFO-ként pöröghetünk tovább – feltéve persze, ha megvásároltuk az ehhez szükséges képességet. Rengeteg módon erősödhetünk a jópofa skilleknek hála, amik nem merülnek ki a több életerő és jobb állóképesség általánosságaiban. A már említett színeket továbbfejlesztve tökéletes védekezés vagy kitérés után még az idő is lelassul, így észrevétlenül tudunk embereket kiütögetni, vagy akár a királyi akarat hakit bevetve térdre kényszeríthetjük az erősebb flótásokat is. Az öt nehézségi szint között pedig bármikor váltogathatunk, így igazíthatjuk személyre szabott játékstílusunkhoz a kihívást.

Több mint 20 éve a világ körül

A One Piece, Eiichiro Oda kalózos sónenje '97 óta rendületlenül fut nyomtatott és mozgóképes változatban is, Japánban pedig rekordot tart több kötet, mint a legtöbb példányszámban nyomtatott és értékesített alkotás. A mangaka szerény becslések szerint 10 éven belül fogja befejezni művét, aminek viszont már régen megírta a végkifejletét. Azonban imád rajta dolgozni, és amíg a hosszú évek során összegyűlt ötleteit és vicceit ki tudja írni/rajzolni magából, addig meg is teszi. Nem kis vállalkozás most belevágni a One Piece világába, de ha egyszer belecsöppen valaki, garantáltan hosszú időre az élete részévé válik. Idén egy újabb mozifilmmel örvendeztetik meg a rajongókat, bár erről még nagyon keveset lehet tudni, de szinte biztos, hogy ezúttal sem fogunk csalódni, hisz a One Piece azon kivételes művek egyike, melyek évtizedek óta képesek tartani a megfelelő szintet.



Hamar feltűnnek a már jól ismert admirálisok, akik a sztori első felében a harcban akár meglepetéseket is okozhatnak.

Maga a küzdelem nem olyan sima és folyékony, ahogy azt ma elvárnánk, sőt enyhén idejétmúlt, mint ahogy sajnos néhány egyéb dolog is a játékban. Használható, de olcsó hatást kelt: egy folyton jelenlévő célkereszttel – így jelöljük ki a repüléshez a kapaszkodókat – puska módjára oda tudunk szúrni karjainkkal a normál püfölés mellett. Ez felfejlesztve és késleltetve szinte egy ütésből kiüti a delikvenst, fejre sorozva pedig könnyen letérdelnek, utat nyitva egy ingyenes K.O.-ra. Használhatunk nagyobb, ikonikus támadásokat is, ha eléggé fel van töltve az erre szolgáló mérőnk: a tüzes Hawk mellett bekerült még a testét pörgetve előrenyomuló Eagle Storm, valamint az óriásira felfújt, hakival bevont Elephant Gun sorozás is. Egy idő után pedig beválthatunk a mágikus 4-es fokozat alakjába, ahol aztán pattogva oszthatunk ki bivaly erős nyakleveseket. Rajongók számára jegyzem csak meg, hogy a mostanában a televízióban futó, illetve a mangában éppen történő tartalmak nem szerepelnek a World Seekerben. A legénység mellett megjelenik ugyan még egy tucat ismert szereplő, de a hangsúly a külön az ehhez a játékhoz megírt testvérpáron lesz.

FÉLÁRBÓCRA ERESZTETT ZÁSZLÓ

A karakterek szépen lettek animálva, a környezetre azonban annyira nem figyeltek a fejlesztők, inkább elnagyolták a részletes kidolgozás helyett. Akadnak persze kivételek, mint a piacokkal és reklámtáblákkal díszített városkák, a különféle állatokat mintázó hegyek és kristályképződmények, de mindent egybevetve azért hangulatos a látvány, az összhatás pedig jó ehhez az anime kinézetű témához, csodát viszont ne várjunk. Szépen át lehet látni a sziget egyik végéből a másikba, és oda is lehet zarándokolni a látnivalókhoz. Találhatunk kincsestérképeket, amiket jópofa dolog megfejteni, majd utazgatni, még ha a jutalom miatt nem is mindig éri meg. Szinte mindenhol csillog valami loot, de a gyűjtögetésük nem lett rendesen kiaknázva, nem érdemes mindenre rárepülni, ami a szemünk elé kerül. Küldhetjük rövidebb vagy akár félnapos felfedezőútra is a csapatot, de ők is csak a vadonban megtalálható levelekkel, kövekkel, ásványokkal térnek vissza hozzánk. A legénység néhány tagja ezekből gyárthat tárgyakat, de a megtalált ruhatervrajzoktól eltekintve nem láttam sok hasznát, és csak egy nagy luftnak éreztem az egészet. A kioldható jelmezek viszont menők, ezt el kell ismernem! Kapunk teljes ruhát az olyan mozifilmekből, mint a Strong World, a Z, vagy a Gold, lehetünk tengerészek, vagy akár más történetívből is beöltözhetünk, ha unjuk a 15-30 óra játékidő alatt az alap gúnyánkat. A szinkron sajnos csak részleges, és az átvezetőkben kapott inkább helyet, az ingame párbeszédeknél bizony olvasgatnunk kell.

Rengeteg teszt igazságtalanul húzta le a játékot, és látszódik, hogy alig foglalkoztak vele, pedig néhány óra után kitárulkozik.

A zenéket viszont nagyon eltalálták, akár egy lejátszási listát is lehet belőlük készíteni, ha unjuk az éppen felcsendülő dalt.

Összességében kijelenthető, hogy a World Seekernek bizony elegendő időt kell hagyni, hogy élvezhetővé váljon, így nem mindenkinek tudom ajánlani, de ha a játékos átlendül a holtponton, azt a szoftver meghálálja, és egy összetett, élvezetes kaland részesévé válhatunk. Rajongóknak persze kötelező, de ők se az első 5-6 óra alapján ítéljék meg, mert több rejlik benne, mint amennyi először látszik.

ÉRTÉKELÉS

BRITPOPPER

Ugyan nem a World Seeker lett a One Piece-játékadaptációk legjobbja, de hiánypótlásra tökéletes, a felszín alatt pedig jóval több lapul benne, ami viszont csak jónéhány óra folyamatos játék után jön elő.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **59%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

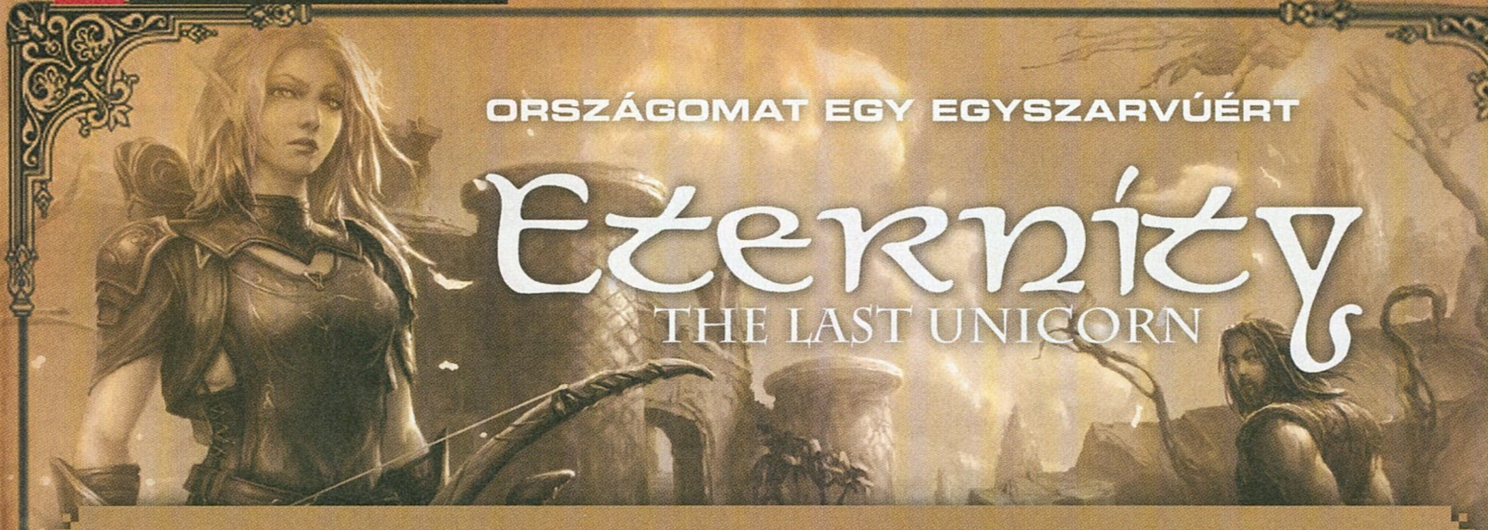
Megfelelő idő ráfordításával szórakoztató kaland, korrekt látvány, remek zene.

KONTRA

Hosszú töltési idők, idejétmúlt játékelemek, az alapanyag sokkal hálásabb ennél.

71%

A képet elnézve elgondolkoztunk rajta, minek köszönhető a sorozat sikere, de jól tudjuk, hogy a One Piece más erényekkel is rendelkezik.



ORSZÁGOMAT EGY EGYSZARVÚÉRT

Eternity
THE LAST UNICORN

[ÍRTA **DZSÉJT**] **A szándék a fontos, szokták mondani, és a Void Studios szándéka e játék esetében egyértelmű: egy retró stílusú, fantasy köntösbe bújtatott akció-RPG prezentálása. A szándék viszont mit sem ér, ha a kivitelezéstől kitéped az összes hajszáladat.**

ADATOK

KIADÓ **1C ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **VOID STUDIOS** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG** – MEGJELENÉS **2019.03.05.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, KB. 6300 FT., KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

Amikor a steames adatlapon lecsekkoltam az Eternity: The Last Unicornt, úgy tűnt, hogy egy jó kis ARPG-vel állok szemben. A sztori is érdekesnek tűnt, amely szerint a tündék halhatatlanságát szolgáló unikornisok a kipusztulás szélére kerültek, hála valamiféle boszorkányságnak. Csupán egy maradt, de az is haldoklik. A tünde Aurehen azonban szerencsére rátalált, és a fejébe veszi, hogy az egyszarvút megszabadítja az átoktól, és visszaadja a tündéknek a halhatatlanságot. Ez persze nem egyszerű feladat, kalandos útja során rengetegen próbálják küldetésében megakadályozni.

A koncepcióban sokkal több van, mint amit a fejlesztők kihoztak belőle, és ez kifejezetten sajnálatos, elvégre az Eternity jó játék lehetett volna.

Aztán elindult a játék, a szemöldököm pedig nagyon hamar felszaladt a homlokom közepére.

SÁNTA GEBE

Az első meglepetés a menüben ért, mert egerészni itt bizony nem lehet. Ugyanígy felejtős az enter és az esc használata, helyettük ott az E és a bal shift. Én tényleg nem vagyok kötözködős típus, de amikor a menüben történő navigálás elkezdi megnövelni a vérnyomásomat, ott úgy érzem, baj van. Persze ekkor még bizakodtam, elvégre kit érdekel a menü? Ki gondolta akkor, hogy ez lesz a legkisebb gondom?

Új játék kezdésekor végignézhetünk egy csupán zenével aláfestett felvezetőt, ami summázza a sztori kiindulópontját. Ezután máris átvehetjük az irányítást Aurehen felett. Az egeret meglökdösve szomorúan konstatáltam, hogy továbbra sem működik, egész pontosan a kamera nem moccant, merthogy a játék fix kameraállásokat használ, ami ad egyfajta retró élményt. Hogy kinek jó és kinek rossz élményt, az egyénfüggő – nekem az utóbbit, mert a fix kamerával már az első Residentek idején is ki lehetett kergetni a világból.

IRÁNYÍTOTT RÉMÁLOM

Mindezek után felmerült bennem az a perverz gondolat, hogy kicsit átszabom a gombkiosztást, révén nem WASD-zek, jobban kézre állnak a nyilak. Hamvába halt ötlet volt, merthogy a billentyűzet nem testre szabható. Azért tök jó, hogy 2019-et írunk...

A játék meghatározó eleme, avagy a harc, szerencsére nem bonyolult. Van gyenge és erős támadás, blokkolás, kitérés, továbbá ott a szuperképesség ellövése. Ez így rendben is lenne, ha a testre szabhatatlan, és véleményem szerint rosszul kiosztott gombok és a fixált kamera miatt néha idióta szögben belátható pályarészek nem nehezítenék meg még jobban az amúgy is kifejezetten problémás összecsapásokat.

Mert bizony az ellenség egyetlen ütéssel lecsaphatja az életerőd nagyját, míg te alig sebzed. Az sem fér a fejembe, hogy miért nem lehet mindkét támadási mód, azaz a gyors és az erős is az egéren, míg a blokkolás tökéletesen elfért volna a bal ctrl-on, amire egy ritkán használt funkciót helyeztek. További negatívum, hogy a blokkolás abszolút hasznavehetetlen, a szuperképesség meg pár másodpercig védtelenné teszi hősünket, így pont akkor nem használhatjuk ki, amikor a legnagyobb szükség lenne rá, vagyis az ellenség tömeges támadásakor. Ezenkívül hiába tömegpusztító ez a képesség, még a legkisebb ellenfeleket sem öli meg.

Mindezeknek hála az akció mindig így zajlik: ütsz, kitérsz, ütsz, kitérsz. Meghalsz. Checkpointra visszatöltesz. Újabb akció. Ütsz, kitérsz, ütsz, kitérsz. Meghalsz, ismétlés, és kis szerencsével sikerül eggyel továbbjutnod a checkpointok sorában. Kicsit olyan Dark Souls-light, csak az irányítás

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TÁPOLJ, HOGY GYŐZZ!

A játék elején viszonylag gyorsan lehet szintet lépni, így ha elakadnál valahol, érdemes visszamenned egy korábbi pályaszakaszra, ahol legyakva az újratermelődött ellenfeleket szépen szintet lépsz. Ha mentesz és visszatöltöd az állást, akkor megint újratermelődnek az ellenfelek, így még több XP-re tehetsz szert, ezzel még inkább növelve a továbbjutás esélyét. Avagy farmolni kell, mint a fene, különben fűbe fogsz harapni.

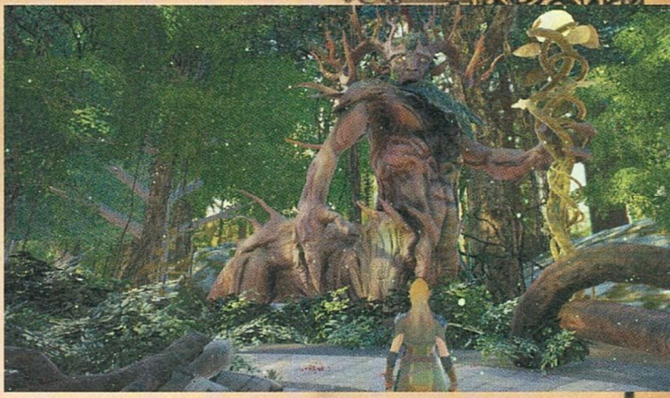
ÜSD-VÁGD, NEM APÁD

A cikkben is említettem, hogy a harcok általában annyiból állnak, hogy odavágsz a karddal, majd kitérsz. Ez egyáltalán nem túlzás, tényleg így megy, sőt így kell csinálnod. Amikor az ellenfelek eltalálnak, akkor iszonyú nagyot sebeznek, és a legtöbbször csoportban támadnak. Viszont kitérés közben a karakter egy pár pillanatig sebezhetetlen, ami biztosít annyi előnyt, hogy ép bőrrel kerülj ki a harcokból.

NE GYÓGYÍTSD MAGAD!

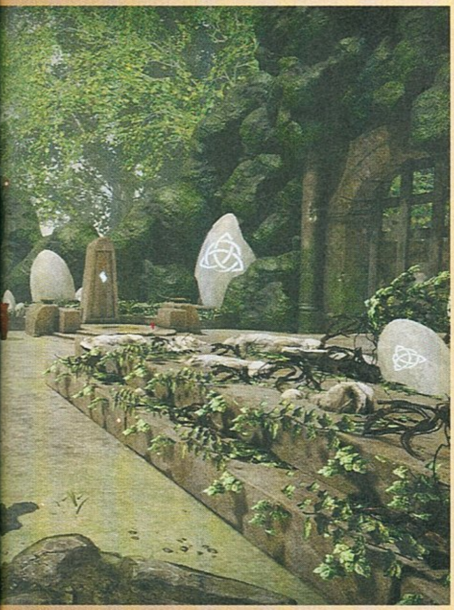
Szintén említettem, hogy jobb, ha csata közben egyáltalán nem gyógyítasz. Nem csak azért, mert végzetesen megtöri a ritmust, de ilyenkor aztán tényleg végig kell nézned, amíg hősöd turkál, szépen lassan megissza az éltető nedűt, és közben semmit sem csinálhatsz, legfeljebb arrébb sétálhatsz vagy imádkozhatsz. Az ellen viszont mindent megtehet veled, és meg is fog tenni mindent. Például agyonvág.

Szerintem meg nem is vagy unikornis. Ennek a hatalmas szobornak a feje simán ráesett a buksidra, attól nőtt ez a nagy púp.



miatt sokkal frusztrálóbb. Az sem pozitívum, hogy nincs lehetőség a tárgyakat gyorselérésre tenni, minden cuccért egyenként kell belépni az I-vel elérhető tárgymenübe, ami pont nem esik kézre. De jobb nem is próbálkozni a harc közbeni gyógyítással vagy a mérgezés megszüntetésével, mert amíg hősünk megszlopálja az életmentő nedűt, addig szépen felszecskázzák.

A mentési rendszer sem lesz a kedvencünk. A játék részben checkpoint-rendszert használ, ám ez tényleg csak az újraéledést szolgálja. Ha már ki szeretnél lépni a játékból, akkor el kell jutni az egyik tábortűzig, ahol elmentheted a programot. Hogy addig 1500-szor meghalhatsz, az nem érdekes. Továbbá elég frusztráló, hogy a bossok átvezető videói nem ugorhatók át, így azokat minden egyes elhalálozás után meg kell nézni. Valahol a 10. és a 20. újrázás között az alt+F4 igazán csábítóvá válik, még akkor is, ha már egy órája nem láttál tábortüzet.



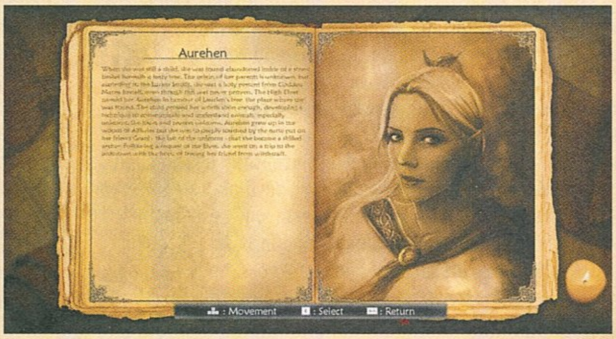
MÉG EGY KIS SAVAZÁS

Ráadásul néhány bug kifejezetten hajmeresztővé teszi a játékot. Például amikor végre átjutsz egy nehéz területen, és azért kell visszatölteni az állást, mert nem lehetett kilépni a párbeszédből. Ugyanígy hajlamos megtépni az ember a haját, amikor lenyomja a kitérés vagy a támadás gombot, de a karakter meg sem rezdül – ez amúgy egy nagyon általános jelenség, ami még nehezebbé teszi a harcot. És akkor is csomót kötöttem az idegeimre, amikor úgy halt meg a karakterem, hogy még bőven volt életereje...

Azt sem fogom a játék javára írni, hogy mindenki néma. A legtöbb hang, amit a szereplők kiadnak, az a nyögés vagy – ha éppen törpbe futunk – a böfögés. Meg néhány öblös „hija" kardcsapáskor. Ez szerintem nagymértékben levon a játékélményből, főleg annak tükrében, hogy rengeteg szöveg van a programban.

ÖRÖM AZ ÜRÖMBEN

Azért szerencsére van néhány pozitívuma is az Eternitynek. Kifejezetten feldobja a játékot a két főhős, akik különböző képességekkel bírnak. Aurehen fürge, továbbá másodlagos fegyverének, az íjnak hála távolabbról is felvehetjük a harcot az ellenséggel. A másik hős egy viking, Bior, akinél pedig a pajzs szolgál előnyökkel, ugyanis védekezéskor ez



ÉRTÉKELÉS

Az elavult motor mellé a mai korban már minősíthetetlen irányítás és karakterkezelés társul, ami nagyon gyorsan megöli az élményt.

TALÁLÁS:	52%
TARTALOM:	60%
JÁTÉKÉLMÉNY:	50%

PRO

Két eltérő képességű hős, remekül kidolgozott világ, változatos ellenfelek.

KONTRA

Nincs egér, nem opciózható a pocsékul kiosztott irányítás, elavult a motor, iszonyú a kamerakezelés, mindenki néma, idegesítő.

54%

kifejezetten hasznos.
A karakterek között a játék automatikusan vált, ha a sztori megkívánja.

A harcok után a Dark Soulshoz hasonlóan kristályokat lehet gyűjtögetni, ezekből finanszírozhatjuk a jobb cuccokat, életmentő löttyöket, mérgezést csökkentő növényeket és így tovább. Új eszközöket is építhetünk, ezek egy része a képességeinkre lehet hatással, például növelheti a visszanyerhető életerő mértékét, vagy több esélyt kapunk a kivégzésekre. Ez már csak azért is jó, mert szintlépéskor minden egyes jellemzőnk automatikusan fejlődik, szóval nincs lehetőségünk a skillek egyéni fejlesztésére.

A pozitívumok között említeném meg a remek zenét és az ellenfelek változatosságát. Ez utóbbira aztán tényleg nem lehet panasz. Vannak itt méregköpő pókok, óriás farkasok, trollok, zombik, agresszív gombák és így tovább. A skandináv mitológia minden szörnyszülöttje tiszteletét teszi. Kiirtásuk pedig kellő türelmet igényel, már csak azért is, mert eléggé random viselkednek. Értem ez alatt, hogy például a zombik hol felrobbannak, hol nem. Néha a pókok mérget köpnek és agresszívan támadnak, máskor meg csak állnak, és csendben várják, míg szépen kardélre hányjuk őket. És ez csak két példa. A főellenfeleknél meg külön öröm, hogy még kitérni is nehéz előlük. Például mindjárt az első jószágnál, egy óriási kalapácsot lengető rosszarcúnál megtapasztalhatjuk, hogy hiába állunk mögötte, amikor lesújt a pörölyel, akkor is ugyanúgy sérülünk, mintha előtte, azaz a kalapács útjában álltunk volna. És naná, hogy miközben mi a legerősebb ütéseinkkel is alig sebezzük, addig ő három ütéssel a másvilágra küld minket.

LŐDD LE, NE SZENVEDJEN

Sajnos azt kell írnom, hogy az Eternity nem jó játék. Volt benne lehetőség, de a pocsék irányítás, a bugok jelenléte, az átgondolatlan mentési rendszer és a mindezek miatt frusztrálóvá váló harcrendszer sajnos tönkreteszi. Egy nosztalgikus akció-szerepjáték helyett idegőrlő produktummá vált, amit jó szívvel senkinek sem ajánlanék.

VÉGEZZ KI MINDENKIT!

Szerencsére nem kell tehetetlenül néznünk, ahogy elfogy az életerőnk. Ugyanis, ha az ellenfelet párszor megcsapkodjuk, esélyünk lesz kivégezni. Ha ez az opció megjelenik, azonnal éljünk vele, ugyanis a kivégzés jutalma némi életerő visszanyerése, ami szó szerint dönthet a győzelmünkről. A kivégzés esélyét és a visszanyerhető életerő mennyiségét különböző kraftolható rúnákkal növelhetjük is.

NE LÉGY SZUPERHŐS!

A legyőzött ellenfelekkel növelheted a mana-készleted, amivel, ha teljesen feltöltődik, akkor elszabadíthatsz egy pusztító erőt. Elviekben nagyméretű sebzést kéne okoznia, de még a legalapvetőbb ellenfeleket sem nyiffantja ki, viszont hősödet sebezhetővé teszi, és szinte biztos, hogy az ellenség a mutatvány kivitelezése előtt vagy közvetlen utána megöli. Szóval jobb nem használni, vagy csak végszükség esetén.

MENTS!

Ahogy írtam, a mentési rendszer ebben a játékban iszonyú, szó szerint borzalmas, hiszen végleges mentést csak tábortüzeknél lehet készíteni, ott viszont annyit, amennyit csak akarsz. Érdemes minden alkalommal menteni, sőt akár még vissza is térni egy nagyobb terület kifüstölése után, mert nincs annál rosszabb, mint amikor szabadulni akarsz a játékból, de órák óta csak checkpointokba futottál bele.

KERÜLŐÚT

Nem alkalmazható mindig, de vannak pályaszakaszok, ahol a kitérés használatával akár ki is kerülhetjük az ellenséget. Ezzel persze egyből elbukjuk a lootot és az XP-t is, ugyanakkor mégis segíthet, ha egy pályaszakaszon semmilyen módon nem tudsz átverekedni. Viszont érdemes tudni, hogy az ellenség követ, szóval, ha nem sikerül átjutni egy másik pályára, akkor ezzel tetézheted is a gondjaidat.

A HOLDMENTŐ ALAKULAT AKCIÓBAN

Fate/Extella Link

[ÍRTA CHARLIE]

A TYPE-MOON eredetileg eléggé „pikáns" visual novel (interaktív regény) alkotása, a Fate/stay night az évek során egy egész szerteágazó kis univerzumot épített fel maga köré, melynek nyomán rengeteg anime, manga, regény, no meg természetesen videojáték született.

ADATOK

KIADÓ **MARVELOUS INC.** – FEJLESZTŐ **MARVELOUS INC.** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.03.19.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, KB. 16 000 FT., KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

Nem, én sem tudom, mi történik jelenleg, ne is kérdezzétek! Beidéztem valami lvl100-as kardcsapást, amire az ellenfél energianyalábokkal reagált, most meg nem látok semmit.

A Fate-játékok legújabb képviselője a Fate/Extella Link, azonban mielőtt fejest ugranánk abba, hogy mit kínál a program, nézzük meg a Fate-univerzum alapjait – persze csak felületesen, hiszen ezzel a témával könyveket lehetne megtölteni.

A Fate-univerzum különböző alternatív történetszálainak egyik közös központi eleme a Szent Grálért folytatott háború. A legenda szerint a Grál ereje képes teljesíteni egy kívánságot – bármi legyen az –, így a Grál által kiválasztott harcosok küzdelmének győztese végső jutalmaként valóra válthatja legmerészebb álmát. A harcban persze nem hétköznapi emberek esnek egymásnak vascsővel, cserepes virággal vagy bárszékkel. A résztvevő „Mesterek" nevében a melléjük rendelt, különböző karakterosztályokba sorolt „Szolgák" küzdenek, akiket a mitológia és a történelem legnagyobb alakjai testesítenek meg, így például a nemes Artúr király, a hősies Jeanne d'Arc, az eposzi Gilgames, a zseniális matematikus, Arkhimédész, a rókadémon, Tamamo No Mae, az őrült császár, Néró, a hódító Nagy Sándor és még sorolhatnám. Ezek a legendás alakok azonban, mondhatni, a történelemkönyvekre és feljegyzésekre rácáfolva, gyakran elképzelhetetlennek hitt formában – „japánosítva" – elevenednek meg, kezdve a bájos szőke amazonként megjelenő Artúr királlyal. Az új részben a Fate/Extella: The Umbral Star eredeti 16 hőse további 10-zel bővül, így összesen 26 harcos közül válogathatunk.

SAJTBÓL VAN A HOLD?

A Fate/Extella Link a Földtől – szó szerint – elrugaszkodott, 2016-os (hozzánk 2017-ben ért el) Fate/Extella: The Umbral Star történetét folytatja, és helyszíne a Holdon lévő Moon Cell szuperszámítógép virtuális világa, a SE.RA.PH., amit a hatalmas adatbankból generált MI lények, hősök, legendák és történelmi alakok népesítenek be. A Moon Cell sorsáért folytatott háború befejeztével egyre több ember hagyja a háta mögött a katasztrófa sújtotta Földet, majd költözik a SE.RA.PH.-ra, valamint a virtuális világ NPC-i is kezdenek korábbi robot-életükből öntudatra ébredni.

A Moon Cell utolsó Mestereként a játékos és az általa irányított hősök feladata megvédelmezni ezt a varázslatos adathalmazt, azonban egy nap, mikor épp elvernénk a biteket néhány ránk támadó programon, feltűnik egy rejtélyes harcos, akiről rövid szóváltás után kiderül, hogy maga az egykor hatalmas Frank Birodalom uralkodója, Nagy Károly – fiatal kiadásban. Miután megkér, hogy a nagy nevek helyett szólítsuk egyszerűen Charlie-nak, hűséges hölgykísérőink, Néró – igen, a játékban ő is egy szőke amazon – és Tamamo oldalán ellátogatunk a levegőben úszó középkori katedrálisába, ahol beszámol róla, hogy egy sosem látott fenyegetés veszélyezteti SE.RA.PH. létét. Ezt hallva természetesen rögtön fegyverbe rittyentjük Szolgáinkat, majd nekilátunk az új veszedelem visszaverésének. A történet részleteibe ennél jobban nem mennék bele, hiszen nem szeretném ezzel senkinek sem csorbítani az élményt, de a cselekmény egyébként egész érdekesre sikeredett, melynek egészét és minden oldalát a több szálra bomló alternatív útvonalak bejárásával ismerhetjük meg.

SZÉP IS VAGY, MEG NEM IS

A Fate/Extella Link nem tagadja meg visual novel-gyökereit, így a több történetszál mellett rengeteg párbeszédet is tartalmaz, amiket gyönyörű, kézzel rajzolt helyszínekkel és karakterekkel illusztrál. Kicsit elszomorító, hogy a parádés illusztrációval ellentétben a konkrét játékmenet látványvilága már közel sem ilyen lehengerlő. A játék PlayStation 4-es változata a hasonló anime/manga adaptációktól megszokott átlagos szintet üti csak meg – a karaktereknél sokkal szegényesebben kidolgozott környezettel –, míg a Nintendo Switch-verzióban igazi pixelháború dúl. A kisebb képernyőn, handheld-módban egy fokkal kevésbé szembetűnő, de még így is eléggé látványosan alacsony a felbontás, különösen a kezelőfelület teljesen éles és tiszta elemei

Egy kis magyar „siker"

A Fate/Extella Link számos nemzet történelmi alakjait és legendás hőseit vonultatja fel, valamint alakítja és jeleníti meg saját szájíze szerint. A nagy nevek mellett meglepő módon még kis országunk egyik szülötte is feltűnik a harcosok között, azonban nem Szent István király, Petőfi Sándor, Hunyadi János, Attila „Isten Ostora" vagy épp Zrínyi Miklós, hanem az állítólagosan könyörtelen és véres múltú grófnő, Báthory Erzsébet személyében. Ha a fejlesztők választása nem lenne elég furcsa, akkor csavartak még egyet a grófnőt övező kétes legendákon, miszerint fiatalságot hajszolva szüzek vérében fürdött, és a játékban egy vámpírra emlékeztető, rendkívül fiatal leányzóként ábrázolták.

mellett. Az átvezetők alatt egy hangyányival jobb a helyzet, de így is csak nagyjából olyan hatást kelt, mintha egy csúnyácska, pocakos fazon mindig behúzná a hasát, amikor egy jó nő elsétál előtte.

A játék központi területe Charlie lebegő erődjének belső kertje. Ezen az apró kis udvaron külső vagy belső nézetben, kedvünk szerint járkálhatunk, hűséges harcosunkkal a nyomunkban. Ugyan a különböző szegletein pihengető hőseinkkel szóba elegyedhetünk pár mondat erejéig, időnként mellékküldetéseket vehetünk fel tőlük – csinálj egy 400-as kombót, győzz le 200 ellenfelet stb. –, illetve a gyors menü helyett gyalog is megközelíthetjük a különböző létesítményeket, azonban ebben a formájában sajnos nincs sok értelme ennek az elég üres hatást keltő felületnek.

VÍRUSIRTÁS HŐS MÓDRA

A Fate/Extella Link egy igazi mosuou, vagyis a Dynasty Warriors, a Warriors Orochi és hasonló játékok alapjaira épít: adott egy több szektorra osztott pálya, aminek részeit bizonyos feladatok teljesítésével, vagy a szektor védelmezőinek kiiktatásával foglalhatunk el, valamint úgy hemzsegnek mindenhol az opponensek, hogy lépni is alig lehet tőlük. Esetünkben az ellenfelek többnyire támadó programok hordáit jelentik, szektoronként 3 robosztusabb példánnyal, valamint ellenséges hősökkel, vagy azok másolataival kiegészítve. Előfordulnak persze különleges egységek is, például a hatalmas programok, amiket a blokádok feloldásához kell legyőznünk, illetve a ködöt szitáló vagy épp ellenfeleket termelő csészealjak. Minden küldetés elején megválaszthatjuk hősünket és felszerelését, segédeit, valamint mellékküldetéseinket is.

fokozzák támadását, védekezését, életerejét vagy más tulajdonságait. Ha a felsoroltak nem bizonyulnának elégnek a harc terén, akkor Drive-módba kapcsolva is randalírozhatunk. Ebben az állapotban nem csak megnő minden tulajdonságunk értéke, de mielőtt véget ér, lezárásként egy Drive Skill-csapást is rászabadíthatunk rosszakaróinkra. Ha netán pont kereszteznénk kardunkat – vagy más fegyverünket – ellenfelünkével, akkor egy durva gombpüföléssel dönthetjük el egyszer s mindenkorra, hogy ki a jobb.

Tipikusan olyan sorozat ez is, ami nem sokat változik, de aki kedveli a műfajt, az néhány évente kiélvezheti a kaszabolást.

A választott Mystic Code kiosztása határozza meg, hogy milyen tárgyakat vethetünk be harc közben, amikkel többek között növelhetjük támadóerőnket, védelmünket, vagy épp visszatölthetjük életerőnket is. Plusz tárgyakat emellett az elszórt ládákból és legyőzött ellenfelekből is szerezhetünk, így érdemes mindig nyitva tartani a szemünket. A szokásos kétgombos – gyengébb és erősebb – támadások kombinálása mellett bevethetünk összesen négyfajta különleges csapást, azonban ennél többel rendelkeznek a karakterek, de ezek csak harcon kívül cserélhetők. Végső csapásként – persze csak ha feltöltöttük – bevethetjük hősünk jellegzetes Noble Phantasm-támadását, ami nemcsak látványos, de roppant pusztító is.

Az aktív képességek mellett passzív Install Skill-gömbökkel is felszerelhetjük harcosunkat, amik típusuktól függően

Emellett egyes képességekkel akár a levegőbe is repíthetjük a másik hőst, ekkorra pedig ismét ritmusos gombpüföléssel verhetjük ki belőle a szuszt, amibe akár egy társunk is becsatlakozhat, ha épp ugyanazon szektorban tartózkodik, és már elég jó viszonyt ápolunk vele.

A kampány mellett Extra-módban az XP és Install Skill farmolása céljából újrajátszhatjuk a korábbi sztori pályák nehezített változatait, vagy akár plusz küldetésekben is próbára tehetjük képességeinket. A multizás szerelmesei emellett akár a 4-4 elleni internetes harctéren is megmérettethetik magukat. Mindez tehát a szokásos tartalom és forma, ami kellemes látványvilággal, vagyis inkább stílusos rajzokkal és karakterekkel, taktikus harcokkal elevenedik meg, de igazi újdonsággal nem szolgál – leginkább rajongóknak ajánlható.

ÉRTÉKELÉS

CHARLIE

A Fate/Extella Link nem igazán viszi előrébb a sorozatot. Van benne hasznos és fölösleges újdonság, valamint hiba egyaránt, de összességében többnyire ugyanazt a hack 'n' slash/visual novel élményt nyújtja, mint az előző rész.

TÁLALÁS: **68%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

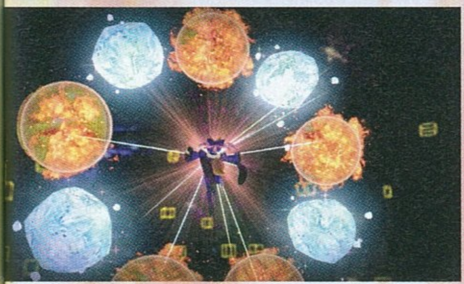
PRO

Érdekes és jó felépítésű, részletenként tálalt történet csodálatos, kézzel rajzolt illusztrációkkal, mindez látványos és taktikus küzdelmekkel, valamint 26 teljesen eltérő hőssel.

KONTRA

Sajnos a párbeszédeken túl a játék grafikája elég kiábrándító, a küldetések a sok választható harcos ellenére egy idő után repetitívvé válnak, az üres hub pedig inkább hiányérzetet kelt, minthogy plusz élményt adna.

68%



[ÍRTA **DZSÉJT**] A budapesti székhelyű Zen Studiosról az embernek a különféle témájú Pinball-játékok jutnak eszébe, de a fejlesztők most kicsit kiléptek a komfortzónából, és egy merőben más játékot tettek le az asztalra. Ez a közép-európai, köztük a magyar népmesei világból nagy kanállal merítő Operencia: The Stolen Sun.

ADATOK

KIADÓ **ZEN STUDIOS** – FEJLESZTŐ **ZEN STUDIOS** – MŰFAJ **RPG** – MEGJELENÉS **2019.03.29.** – ÁR **EPIC STORE-BÓL 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9600 FORINT, MS STORE-BÓL 10 400 FT.**

Óperencia egy gyönyörű hely, már ha nem zavar, hogy az alvilágból mindenféle ocsmányság mászik elő, majd keseríti meg a lakók mindennapjait, a Napot meg nemes egyszerűséggel ellopta valami naplopó – bocs a lüke szóviccért. Persze, még egy ilyen misztikus világ sem lehet meg fény nélkül, mint Óperencia, szóval nagy a baj. És itt jövünk mi a képbe: egy egyszerű fiú vagy lányka, aki több éjjel is a Csodaszarvassal álmodik. Az mutatja meg neki az elsüllyedt kastélyt, amibe belépve elkezdődik a veszedelmes lényekkel és jó barátokkal teli kaland, amelynek végső célja a Nap visszaszerzése és Óperencia megmentése.

NEKÜNK SZÓL E MESE

Az Operencia voltaképpen egy régi vágású RPG, amelyben ötletes módon egyesülnek valós történelmi helyszínek a közép-európai, így a magyar népmesei elemekkel is. Az átvezető animációkat nézve az embernek akaratlanul is a Magyar Népmesék jutnak az eszébe, ami természetesen nem a véletlen műve, hiszen a Zen Studios csapatában rengetegen vannak, akik gyerekkorukban maguk is élvezték eme mesesorozatot.

De nézzünk kicsit mindezek mögé! A játék alapvetően három részre bontható szét. Az elsőbe az átvezető videókat sorolnám, eme 2D-s, stílusos szösszenetekben ismerhetjük meg a történetet, Óperencia világát és a karaktereket, köztük a hősünk mellé csapódó hét társat, akiket magunkkal vihetünk a csatákba – természetesen nem mindet egyszerre, mindig csak hárman lehetnek mellettünk. A csapattársak mindegyike egyedi, úgy jellemre, mint képességre. Bár az átvezetőkön kívül egyiküket sem láthatjuk, ennek ellenére folyamatosan kommunikálnak velünk és a többiekkel, kommentálva az eseményeket és egymás reakcióit, ami ritka mókás szócsatákat jelent, pláne, ha Jóska is velünk van.

AZ ÜVEGHEGYEN INNEN ÉS TÚL

A játék második részébe a tizenhárom pályát sorolhatjuk, amiket szabadon felfedezhetünk. Szerencsére nemcsak ellenségekbe futhatunk bele, hanem rengeteg különféle kincset is felfedezhetünk (fegyverek, páncélok, bájitalok stb.), a továbbjutást pedig nem egyszer furfangos, az agytekervényeinket komolyan megmozgató feladványok nehezítik.

Hogy mennyire különleges az Operencia világa, az amúgy remekül látszik a pályadizájnon. Például az elsüllyedt kastélyban a plafonon folyik a víz, vagy az egyik szobában minden száraz, míg a mellette lévőben a mennyezetig ér a víz – és nincs fal a kettő között, hacsak nem a vízfal, mintha a Mélység titkában lennénk. De a Rézerdő is csuda egy hely, ahol már-már steampunkba csap át ez a fantasyvilág.

AHOL AZ AGRESSZÍV KISMALAC TÚR

A harmadik része a játéknak a harc. Az összecsapások körökre osztottak, ezen a téren tulajdonképpen semmi újat nem tapasztal az ember. Talán csak annyit, hogy minden csatatér három szektorra lett felosztva: közeli, távoli és a kettő közötti középtáv. A színekkel elkülönített területek nem csak a szem kényeztetése miatt léteznek, az ellenfél távolsága nagyban meghatározza az ellenük használt támadás sikerességét. Például a távoli ellenfeleket már-már botorság karddal támadni, ilyenkor jobb egy távolra ható varázslat vagy nyíl bevetése.

Természetesen a harc közben használhatjuk ki saját és társaink képességeit. Sajnos nehezen meghatározható, hogy milyen összecsapások elé nézünk, így társainkat jobb úgy összeválogatni, hogy lefedjék mindhárom távolságot. Kellemetlen, ha csak közelharcra alkalmas srácok vannak mellettünk, mire az

TIPPEK, TRÜKKÖK

ÓVATOSAN LÉPKEDJ!

Említem, hogy a játék irányítása meglehetősen szokatlan, sakkbábu módjára kell közlekedni. Különösen frusztrálóvá válik a dolog, amikor a pályán az egészségre káros elemek, mint padlóba vájt lyukak vagy érintésre gyulladó gombák vannak. Egy rossz irányba kivitelezett mozdulat, és máris drasztikusan megcsappan az életkészlet. Szóval érdemes ilyen területeken lassan, mezőről mezőre lépkedni, és nem rohanni.

PIHENJ SOKAT!

A játékban főzetekkel és egyes karakterek, például Jóska képességeivel is vissza lehet állítani a mana- és életerőkészletet, de ez sajnos túl költséges hobbi. A főzet ritka, mint a fehér holló, a karaktereknek meg fogy a manája. Egyszerűbb a pályákon többfelé is megtalálható tűzhelyeknél lepihenni (rest), és minden azonnal visszaáll maximumra. Ehhez csak fára van szükségünk, amiből minden pályán rengeteget találni.

KINCS, AMI VAN

A Great Forestben találhatod meg a mágikus ásót, ami egy igen hasznos kis eszköz. Érdemes felkutatni, ugyanis ezzel megkeresheted a pályák titkos kincses ládáit, amik a legjobb cuccokat rejtik. Az ásó egy híd mögött elrejtett barlangban van, és egy békésen alvó troll vigyáz rá. Érdemes rákészülni a harcra, mert a trollnak sem az ébresztés, sem a lopás ténye nem fog tetszeni, és igen kemény ellenfél.

FÉNY A FEJTÖRŐ VÉGÉN

A játék történetének központi eleme a Nap ellopása, és az, hogy ezután Óperencia sötétségbe borult. Ennek azonban nemcsak látványban, de sokszor a fejtörőkben is szerepe van. Ha elakadsz, érdemes a tűzre és a különféle fényforrásokra koncentrálni. Lehet, hogy a továbbjutást az égő fáklyák fogják jelenteni, lehet, hogy a pályán szétszórt fényes alakok. A fény sok esetben jelenthet megoldást a problémára.

AGYZSIBBASZTÓ CRAFTOLÁS

A játék egyik érdekes része a craftolás, merthogy ebben a programban egy külön kis puzzle minijáték a tárgyak készítése. Persze azért nem kell attól félni, hogy egy bomba elkészítéséhez Einsteint kell segítségül hívni, de némelyik recept kellően furfangosan lett megalkotva. Hogy ne akadjunk el, érdemes a játék által megadott tippekre hagyatkozni, amik nagyon jó támpontot adnak egy-egy eszköz összerakásához.

VÁLOGASD MEG AZ ELLENT!

Mint írtam, az ellenfelek eléggé izzasztóak tudnak lenni. Mivel általában csoportban támadnak és igen vegyesen, érdemes a kevesebb életerejű, gyengébb ellenfeleket az összecsapás végére hagyni, azok kevés vizet zavarnak, pláne, ha hőseink már magasabb szinten járnak. Az önregenerálásra képes ellenfeleket meg ajánlott valami mérgező vagy tüzes cuccal megdobni, hogy több körön át sebződjenek.

CSÍNJÁN A SZUPERERŐVEL!

A csapatképességek a legerősebbek a játékban, Sárkányölő Sebestyén csatlakozásával válnak elérhetővé. Csábító lehet bevetni ezeket többszörös túlerővel szemben, de próbáld visszafogni magad, és csak legvégső esetben használd a mezei ellenfelek ellen, mert iszonyú lassan töltődnek fel, és könnyen megeshet, hogy ott állsz a combos boss-szal szemben, miközben egy csapatképességed sem aktív. Akkor jön a nemulass!

Nem egy feje van, szóval nem Süsü, de nem is hét, hanem három. Hajjaj, valaki elcserélte a tehenét egy égig érő paszulyra?

ellenség java a lehető legmesszebb áll tőlünk. Ami a saját képességeinket illeti, bár a játék elején három különféle kasztból választhatunk (hunter, warrior és mage), menet közben szabadon átvariálhatjuk hősünket. A képességek kombinációja meglehetősen széles skálán mozog, így mindenki megalkothatja a számára legjobb skillekkel felvértezett karaktert. Én például egy ősmagyar tankot csináltam a hősömből, aki sitty-sutty kirántotta a Békakirály combját.

Mindezeken túl létezik egy úgynevezett csapatképesség csoport is, ez olyan, mint a tekegolyó: jól használva mindent letarol. Lassan töltődik fel, ugyanakkor a nap erejével vagy egy tornádó szelével csaphatunk le vele az ellenfeleinkre. A harcok meglehetősen kemények tudnak lenni, még a legkisebb ellenfelek is könnyen megizzaszthatnak, ha nem a megfelelően állunk hozzájuk. Amúgy az alvilágból előmászott csúfságokra sok panaszunk nem lehet. Ugyan vannak olyan lények, amiket tíz éve is untunk (csontváz harcosok, komolyan?), de szerencsére szép számmal akadnak olyanok is, amikkel szemben az ember megemeli a kalapját, mielőtt megkísérli agyonvágni. Hogy mást ne mondjak, eme játék után új értelmet nyer a busójárás és a mérges gomba kifejezés.

HULLÁMOK AZ ÓPERENCIÁS TENGERBEN

Kevés rosszat tudnék mondani az Operenciáról, sőt, mindössze két dologgal nem tudtam kibékülni. Az egyik ezek közül inkább csak a saját ízlésem miatt negatívum, nevezetesen az, hogy hősünk kissé tudathasadásosnak tűnik. Társaink ugyanis csak az átvezetőkben vannak jelen, a pályákon mászkálva minden egy ember szemszögéből történik meg. Így olyan, mintha Jóska, Mezey és a többiek csupán hangok lennének hősünk fejében, mintsem tényleges szereplők. De mint írtam, ez inkább egy személyes dolog.

ÉRTÉKELÉS

Az Operencia egy rendkívül hangulatos, a magyar népmesékből sokat merítő program, ami nagyon gyorsan beszippantja az embert, majd utána nehezen ereszti el.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **89%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **91%**

PRO
Hangulatos és mesés látványvilág remek sztorival, ötletes fejtörőkkel és úgyszólván, magyaros ízekkel.

KONTRA
Az irányítást nehéz megszokni, az összecsapások bár nehezek, egy idő után azért mégis repetitívvé válnak.

88%

Az irányítás viszont már nem annyira az. Merthogy emberünk nem mozoghat szabadon. A fejlesztők minden pályára kifeszítettek egy térrácsot, és csak e mentén tudunk haladni. Nagyjából úgy, mint a királynő a sakktáblán. Mehetünk egyenesen előre, hátra, jobbra és balra, amennyit csak akarunk, de átlósan már nincs lehetőségünk megmozdulni. Ez főleg az elején bosszantó, amikor például oda akarnál menni egy hídhoz, amit átlósan, nyílegyenesen megközelíthetnél, de ehelyett lólépésben kell odagyalogolni. És az egésznek nincs értelme, legalábbis én nem leltem rá, milyen koncepció vezetett oda, hogy a szabad felfedezésről szóló pályákon így lekorlátozzanak minket. Nem egyszer megesett az is, hogy szívesen megnéztem volna valamit közelebbről, pusztán azért, mert jól nézett ki, de nem mehettem oda, mert odáig már nem terjedt ki a térháló.

A másik, ami bosszantó ezzel kapcsolatban, hogy ha lenyomjuk az iránygombot, akkor karakterünk mindenképpen átlép a következő négyzetrácsba. Ez akkor válik problémává, ha nem a négyzet egyik oldala, hanem egyik sarka felé nézünk, ilyenkor ugyanis a gép dönt arról, merre induljon el a karakter. Teszem azt, te jobbra akarsz menni, de az előre gombot lenyomva a hősöd a balra eső rublikába lép át, ahol egy lyuk van a padlón. És hiába realizálódik benned a tévedés, és nyomod le Supermant megalázó reflexszel a vissza gombot, a karakter akkor is bele fog ájulni abba a lyukba.

Mindezek mellett még felhánytorgatnám, hogy jelenleg még nincs magyar felirat. Ugyan az angol teljesen jól érthető, a színészek kimondottan jók, de az angol szövegbe annyira furán hatnak az olyan nevek, mint a Jóska, a Napkirály vagy a Zöldek. Kifejezetten bántja a fület, amikor a magyar tisztán mondja ki, hogy Göncöl, míg az angol ajkú színész „gonszolt" mond. Ha már egy magyar csapat készített magyar népmesékre is építkező játékot, azért na, legalább egy magyar felirat jó lett volna. Öröm az ürömben, hogy a fejlesztők ennek a pótlását május végére ígérték.

ITT A VÉGE, FUSS EL VÉLE

Mivel elfogyott a hely, gyorsan összegzem a tapasztalataimat. Az Operencia egy páratlan hangulatú akció-RPG, okos fejtörőkkel, gyerekkorunk meséit megidéző sztorival és sajátos humorral, no meg stílusos látványvilággal, amit kár kihagyni.

HOVÁ TŰNT MINDENKI?

BATALJ

ADATOK

KIADÓ **FALL DAMAGE** – FEJLESZTŐ **FALL DAMAGE** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.02.21.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8000 FORINT.**

[IRTA **DRAG**] ***Szóval az van, hogy itt ez az első ránézésre egészen megkapó, színes-szagos, körökre osztott stratégia, a Batalj, aminél a tutorial teljesítése után alig vártuk, hogy online szétrúgjuk valakinek a fenekét. Ekkor azonban olyasvalamit tapasztaltunk, amire nem igazán voltunk felkészülve...***

A játéktesztelés nehézségeiről nem nagyon szoktunk nektek beszélni, elvégre elég nehéz bárkinek is bemesélni, hogy időnként valójában nem is olyan jó kötelességből videojátékokat nyüstölni. A Batalj esetében azonban úgy érzem, nyugodtan kivételt tehetünk, ezúttal ugyanis sikerült egy olyan falnak nekiszaladni, amivel az egyszeri teszter ritkán találja szemben magát: konkrétan nem lehet vele játszani. Mármint ne értsétek félre: a Batalj funkcionálisan tökéletesen működik, a problémák nem programszinten keresendőek, egész egyszerűen csak arról van szó, hogy az égvilágon – és a szó legszorosabb értelmében véve – senki nem játszik vele. Egy kizárólag multiplayerre tervezett cím esetében ez alighanem több, mint apró nehézség.

Mindez már csak azért is nagyon bosszantó, mert a Bataljt látván egyáltalán nem az az ember benyomása, hogy egy tehetségtelen bagázs ötlettelen tákolmányáról lenne szó. Sőt, az eredetileg a Dice csapatából kivált tagok alapította, stockholmi székhelyű Fall Damage első fejlesztése egészen ambiciózus alkotásnak mondható – legalábbis olyan értelemben mindenképpen, hogy sikerült megtalálni a közös nevezőt a körökre osztott harc, illetve a multiplayer számára, pedig az ilyesfajta stratégiai címekben igen nehéz kellően áramvonalas formában megágyazni a többszemélyes mókának. A Bataljban mindkét játékosnak két perc áll rendelkezésére, hogy megkoreografálja a körét, ám a trükk az, hogy mindez párhuzamosan történik – ezáltal minimális a várakozási idő.

Hogyan nem lesz ebből kiszámíthatatlan vagdalózás? A kulcs a képernyő tetején látható idővonal, amely mindig mutatja, hogy a soron következő körben milyen sorrendben fognak cselekedni az egységek. Mondani sem kell, ez alapjában meghatározza a taktikázást, hiszen ha mi előbb tudunk lépni, mint a közelben lévő célpont, akkor garantáltan meg is tudjuk támadni, míg ellenkező esetben legfeljebb úgy járhatunk sikerrel, ha jól tippeljük meg az ellenfél mozgását – persze ez is egy játékelem. Akkor minden a sebességen múlik? Nem egészen: minden parancshoz tartozik egy ún. Delay-érték, és alapvetően ez határozza meg, hogy a következő körben mi lesz a sorrend az egyes egységek között. Egy erős támadással lehet, hogy rövid távon előnyhöz jutunk, hosszú távon nézve azonban már nem feltétlenül ez lesz a helyes lépés – ez a dilemma a Batalj legfőbb mozgatórugója, ami egyébként remekül meggátolja azt, hogy a meccseknek fix forgatókönyve legyen.

A BATALJ KÉSZÍTŐI EGYKORON A DICE-NAK DOLGOZTAK, A SZAKÉRTELEM ADOTT A RÉSZÜKRŐL, DE AZ EREDMÉNY MÉGSEM LETT KIFOGÁSTALAN.

A cél nem feltétlenül az ellenséges csapat elpusztítása, a pályákon ugyanis vannak ellenőrzőpontok, amiket elfoglalva előnyhöz juthatunk: minden kör végén az a játékos kap pontot, aki több ilyet ural. Időnként utánpótlás a jussunk, ami tovább bővíti a döntési helyzeteket, a taktikázás azonban valójában már a meccs előtt elkezdődik, az indulócsapatot ugyanis nekünk kell összeállítanunk a három frakció több tucat egységéből összeválogatva – elviekben tehát minden adott lenne ahhoz, hogy a multiplayer játékokban oly fontos metagame kialakuljon.

...csak hát nincs kivel, mivel ahogy mondtam, ezen sorok írásakor sincs egyetlen játékos sem a Batalj szerverein. Ami igen szomorú, hiszen a koncepció ötletes, a látvány több mint rendben van, és a vizuális dizájn is kellően megkapó (igaz, van egy enyhe overwatchos beütése). Ebben a formában azonban sajnos senkinek sem tudjuk javasolni a 25 euró kifizetését – a manapság trendi, kozmetikai itemekkel megspékelt free-to-play modell talán ideálisabb lett volna. Ahogy a botok bevetése is.

ÉRTÉKELÉS

A Batalj egy nagyon érdekes koncepció a körökre osztott stratégia és a multiplayer házasítására – a gond csak az, hogy nincs kivel játszani.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **10%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Az egymással párhuzamosan zajló körök miatt nincs várakozás; rengeteg lehetséges csapatösszeállítás.

KONTRA

Üresek a szerverek. Mármint teljesen.

50%

Akció közben a Batalj cseppet sem fest rosszul, máskor viszont a FF7 CGI átvezetőinek érzetét nyújtja.

CSAPÁS A MÚLTBÓL
SNK 40th ANNIVERSARY COLLECTION

ADATOK

KIADÓ **NIS AMERICA** – FEJLESZTŐ **SNK** – MŰFAJ **RETRÓ GYŰJTEMÉNY** – MEGJELENÉS **2019.03.22.** – ÁR **PS STORE-BÓL 11 990 FORINT, SWITCHRE IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[ÍRTA BÖJTI] **A retró imádata töretlen, mert ugye "régen minden jobb volt", és lényegében ez a mások által őskövületnek mondott pixeljátékok esetében is így van. Ennek apropóján hamarosan itt a Konami arcade gyűjteménye, de addig is van mivel eltölteni az időt, ráadásul a több évtizedes SNK azt is megmutatja, hogy kell egy ilyen kollekciót igényesen elkészíteni.**

A közelmúltban volt már egy rakás összeállítás a videojátékok múltjából, többek között az Atari klasszikusait is kiélvezhettük, de a Mega Man-franchise legfontosabb állomásait is végigjárhattuk. A retrómenet azonban nem ér véget, és bizony végre hozzánk is eljutott a tavaly már kiadott SNK-kollekció, amely a japán óriás korai történelmét mutatja be, nagyjából az indulásától 1990-ig. Ebből sajnos a Neo-Geo felhozatalának meganyi kultikus címe hiányzik, ellenben a 24 kiválasztható, melyik verzióval szeretnénk játszani. A régiós változatokon túl az említettek szerint ott vannak az otthonra szánt verziók is, bár nem minden esetben, azonban így is 8 cím kapott konzolos alternatívát, ezenfelül pedig egy, az 1990-es Crystalis csak ilyennel rendelkezik, hiszen ez egyből NES-re jelent meg.

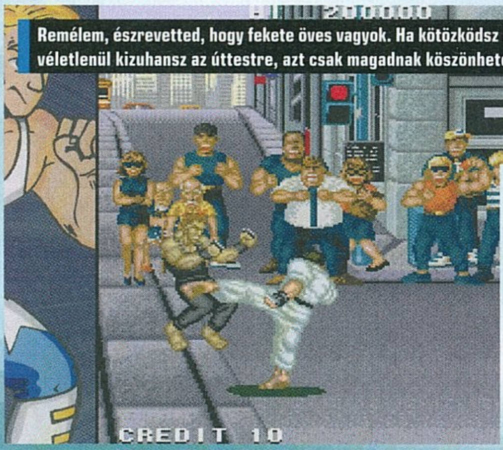
A küldetés egyszerű: csak ráböksz arra, amit el akarsz indítani, választhatod a mentett állás betöltését, vagy akár új

A '80-as évek a mostani időszakban a reneszánszukat élik, ezért a 40 éves SNK-kollekció megjelenése biztosan nem véletlen.

bekerült produkció sok esetben amerikai és japán verzióban, esetleg arcade és otthoni, konzolra kiadott változatban is szerepel. Hiányérzetünk azért bőven lehet a felhozatalt átböngészve. Hol van például az 1989-es Gang Wars, amibe számtalan 20 forintost dobtam anno Balatonszepezd egy kis helyiségében, aminek a vége az lett, hogy sokadik alkalommal már egy érmével lenyomtam a játékot...

KEZDETEKTŐL A VILÁGHÁBORÚIG

A 40. évfordulós kollekció (ebből könnyű kitalálni, hogy 1979-ből indulunk, ami az SNK legelső játékát, az Ozma Warst takarja) egyébként egy egyszerű, de látványos menüvel kezd, aminél legörgethető a teljes felhozatal, majd pedig játékot is, majd beállítva az apróságokat (keret, képméret, filter), mehet az önfeledt múltidézés. Lényegében a memóriánkra és reflexeinkre építő, régi típusú videojátékokról van szó, így egyhuzamban, a feladatokat ismerve 20-40 perc alatt a legtöbb cím befejezhető, de ez az időintervallum alapesetben kihívásokkal van tele. Mert legyen szó az Ozma Wars nagyon kezdetleges UFO- és meteorit-pusztításáról, a '81-es Vanguard lövöldéjéről, az 1985-ös T.N.K. 3-ról (igen, tankos run and gun), az 1989-es, űrszörnyes SAR: Search and Rescue-ról vagy az ugyanebben az évben készült zombigyilkos, fénypisztolyos Beast Bustersről, az elmondható, hogy bár egyik sem kifejezetten könnyű, alapos pályaismerettel könnyen el lehet jutni a befejezésig.



Remélem, észrevetted, hogy fekete öves vagyok. Ha kötözködsz és véletlenül kizuhansz az úttestre, azt csak magadnak köszönheted.

ÉRTÉKELÉS

Természetesen relatív, hogy a tálalás milyen, de régi, klasszikus játékokként a felhozatal címei maximálisan rendben vannak. Ez egy igazi aranybánya a retró szerelmeseinek, méghozzá remek megoldásokkal és játéklistával.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Nagyon korrekt tartalom az első évtized legfontosabb darabjaival, történelmi áttekintővel, kényelmi funkciókkal, visszatekeréssel és különböző verziókkal.

KONTRA

Azért rengeteg nagy cím hiányzik, főleg a Neo-Geo katalógusa, de a Gang Wars pl. teljesen érthetetlen, ami amúgy a Sony korábbi konzoljaira is elérhető.

80%

És persze van még egy rakás olyan klasszikus, aminek címét hallva a retrórajongók szájában összefut a nyál: Athena, Ikari Warriors, Time Soldiers, Alpha Mission – hogy csak néhányat említsek. A színes és változatos felhozatalnál azonban van jobb is, mégpedig a megvalósítás.

RÉGI ISKOLA MINDENKINEK

Szereted a pixeles, klasszikus mókákat, de az újabb játékok mellett berozsdásodtak a reflexeid? Nincs türelmed, de a játéktörténelmet azért megismernéd? Az SNK kollekciója lényegében mindenkihez szól, mindenkinek megoldást kínál. Mert ugye a mentés is új dolog és nagy segítség, ráadásul ha elbukszt, az sem jelenthet gondot, ha nincs nálad több olyan érme, amit a napi fagyira kaptál. De az extra funkciók még ezzel sem merültek ki: az összes játék rendelkezik egy végignézhető teljes végigjátszással, ha pedig megragadod az irányítást, magad állsz neki a programnak, van egy visszacsévélő gomb, amivel halál és hiba esetén bármikor visszatekerheted a történéseket (mint a Forza esetében), hogy korrigáld a lépéseid, így túlélve a helyzetet. Plusz teljes idővonalat ismerhetünk meg, átnézhetjük az SNK arcade gépeinek fejlődését, így lényegében tényleg egy szelet történelem a részünk, amiért megéri belefektetni a programba. Rajongóknak és érdeklődőknek tehát kötelező az Anniversary Collection, sőt a Konami is elleshet belőle pár praktikát. Csak hasznára válhat.

FANTASY FEJTÖRŐ

Gems of War

ADATOK

KIADÓ **505 GAMES** – FEJLESZTŐ **INFINITE INTERACTIVE** – MŰFAJ **RPG/LOGIKAI** – MEGJELENÉS **2019.03.26. (SWITCH)** – ÁR **INGYENES**

[ÍRTA DRAG] **A Puzzle Quest alkotóinak legújabb RPG-puzzle hibridje, a Gems of War már nem mai darab, hiszen az elmúlt években mobilra, PC-re, PS4-re és Xbox One-ra is megjelent. Most azonban már Switchen is nyúzhatjuk – és még mindig nehéz ráunni!**

Valószínűleg elég hülyén nézhettek arra a bizonyos illetőre, akinek a fejéből kipattant, hogy jó ötlet lenne ötvözni az RPG-t a logikai műfajjal. Hiába azonban a szokatlan nász, az ötlet végül működött: a klasszikus fantasy körítést egy match-3 játékmenetével kombináló Puzzle Quest ma már lényegében történelem, amely új trendet ugyan nem állított fel, ám még így is egyértelműen a kétezres évek egyik legváratlanabb videojátékos sikere lett.

A Gems of War az említett Puzzle Quest örökségét viszi tovább, csak éppen minden eddiginél grandiózusabb és szerteágazóbb formában. A fő vonzerőt továbbra is a megunhatatlan csaták jelentik, hiszen ez az a pont, ahol az RPG hirtelen átmegy puzzle játékba: egy 8x8-as táblán, az ellenféllel felváltva lépkedve kell egymás mellé hoznunk három vagy több ugyanolyan követ. A halálfejek a legértékesebbek, hiszen ezek közvetlenül sebzik az ellenfelet, míg a színes kavicsok a különféle támadásokat hivatottak tölteni – ez a másik módja a szembenálló szörnyek legyőzésének.

A többes szám nem véletlen, hiszen a Gems of Warban négyfős csapatok harcolnak egymással, ahol tulajdonképpen minden egyes karakter egy külön támadásnak vagy képességnek felel meg. Miután azonban mindegyikük külön életerővel és tulajdonságpontokkal rendelkezik, ezért egyáltalán nem mindegy, hogy mikor melyiküket tesszük el láb alól. Ahogy haladunk előre a játékban, és egyre nő a kihívás, úgy kerül előtérbe a játék ezen része: kezdetben inkább a táblára fogunk fókuszálni, hogy minél több match-4 (ez extra lépést ér) jöjjön össze, vagy hogy előkészítsünk egy későbbi erős lépést, később azonban már egyre rétegeltebbé válik a taktikázás – és ezért annyira megunhatatlan az egész. Elcsépelt frázis, de igaz: egyszerű és nagyszerű!

A legszebb, hogy ez tényleg csak az alap: a Gems of Warnak valójában egészen mélyre nyúló játékrendszere van. Hősünk például millió fegyver közül válogathat, olyan tulajdonságokat figyelembe véve, mint hogy milyen színű és mennyi manából használható, mennyit és milyen eloszlással sebez, illetve, hogy melyik ellenfelet célozza. Az igazi mélységet azonban a Troopok és az általuk biztosított támadások, valamint a különféle varázslatok jelentik, hiszen nem elég, hogy szó szerint több száz különböző segítőtárs szerezhető meg a játékban (melyek között akad gyakori, ritka és még nehezebben fellelhető is), de több módon is fejleszthetjük őket. Itt tényleg végtelen a lehetőségek tárháza: harminc királysággal, több száz küldetéssel, rengeteg mellékes tennivalóval és minijátékkal, valamint kismillió megszerezhető kártyával és fejlesztenivalóval.

A Gems of War diadalmenete eddig megállíthatatlannak bizonyult, és biztosan nem a Switch-verzió jelenti majd a játék hattyúdalát.

ÉRTÉKELÉS

Hiába valószínűtlen párosítás az RPG és a logikai játék, a recept sok-sok év után is működik, sőt a Gems of War már-már függőséget okoz.

TÁLALÁS:	50%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

Egészen brutális mennyiségű, megújuló tartalom, megunhatatlan játékmenettel ötvözve.

KONTRA

A látványt és a menürendszert illetően kissé idejétmúlt.

80%

SOHA NEM ÉR VÉGET

A brutális tartalomra a Gems of War szolgáltatás jellege is rádob egy jókora lapáttal, hiszen a játékban folyamatosak az időszakos események, amik mindig biztosítanak extra lehetőségeket. Emellett ott a klánrendszer, ott vannak a PvP harcok, így a játék jóval több, mint végtelenségig tartó egyszemélyes tápolás, hiszen közös célok eléréséért is hajthatunk, valamint másokkal is összemérhetjük tudásunkat és csapatunkat. Mivel F2P, ezért nyilván költeni is lehet, de szerencsére enélkül is maximálisan élvezhető az egész.

Elsőre kissé ijesztőnek tűnhet az a rengeteg tartalom és lehetőség, amit a Gems of War eléd hajít már az első pillanattól kezdve. A frissen megjelent – és egyébként problémamentes – Switch-verzió azonban remek alkalom az ismerkedésre: főleg úgy, hogy mobilos gyökerekkel rendelkező játékként tökéletesen illeszkedik a platform rugalmas, hordozható jellegéhez. Vigyázat, brutál addiktív!

Azért a kiírás ellenére ez a zöld jómadár nem éppen olyannak tűnik, mint aki rejtőzködve és lopakodva indulna a feladatát elvégezni.

FONÁL HELYETT KARTONBÓL

Yoshi's Crafted World

[ÍRTA **WILSON**] **A fonalból szőtt álmok után megérkezett a kartonból és sulifixből összetákolt folytatás: újabb kalandra indul a teljes színskálát felölelő Yoshi-család, ezúttal gyémántokat hajkurászva egy minden eddiginél színesebb és változatosabb mikrouniverzumban.**

ADATOK

KIADÓ **NINTENDO** – FEJLESZTŐ **GOOD-FEEL** – MŰFAJ **PLATFORM** – MEGJELENÉS **2019.03.29.** – ÁR **NAGYJÁBÓL 17 999 FORINT.**

Amikor közel húsz évet kellett várni Yoshi nagygépes visszatérésére, még nem is sejthettük, hogy trend lesz abból, amit a Good-Feel stúdió évekkel korábban kiötlött. Hiszen a hosszú várakozás után 2015 nyarán megjelent Yoshi's Woolly World nem szimplán az első nagygépes Yoshi-játék volt az 1997-es Yoshi's Story óta, teljesítve a maroknyi Yoshi-rajongó szó szerint több évtizedes álmát, de egy olyan új stílus megerősítése is, amely korábban megismert franchise-ok világát igazítja egyetlen tematika köré. A Woolly Worldben ez a fonál volt, szó szerint újrakötve a Yoshi-univerzum összes szereplőjét és helyszínét, de az ötlettel a 2010-es Kirby's Epic Yarn állt elő, és ezen kettő hagyatékát viszi tovább a Yoshi's Crafted World, amely fonál helyett az általános iskolás rajzórák egyik legkedveltebb elemét aknázza ki: a kartonpapírt.

DÍSZLETVILÁG

A Crafted Worldben természetesen megint egy galibát kell megoldani, miután Kamek és Baby Bowser úgy dönt, megpróbál elcsenni egy drágakövekkel kivert kincset, amely a művelet közben szétesik, szétszórva a világban a gyémántokat, így Yoshi és a Yoshitársak feladata összeszedni ezeket. A Crafted World ezt egy hagyományos platformjátékként adja elő, ahol balról jobbra haladva kell legyűrni a szokásos aranyérmedömpinget, miközben virágokat gyűjtünk, ellenfeleket csapunk le, megbirkózunk kisebb logikai feladványokkal, és megpróbálunk benézni minden bokor, minden fal mögé.

Tehetjük meg mindezt azért, mert a Crafted Worldben szó szerint a színfalak mögé lehet és kell is nézni. Bár alapvetően síkban mozgunk, a játéktér valójában 3D-s, amely sok alkalommal kinyílik, vagy épp megfordul, egy teljesen új szögből mutatva meg a helyszíneket, rávezetve korábban elérhetetlen utakra, megnyitva új feladványokat, helyszínrészeket és persze csatákat.

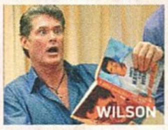
Az új Yoshi az első olyan first-party Nintendo-játék, ami alatt az Epic Unreal Engine-je dorombol.

Merthogy hiába maximálisan családbarát a Yoshi-világ, a Mario-univerzumból is ismerős ellenfeleket azért le kell pofozni Yoshi több évtizede szeretett repertoárjával. Yoshi képes bekapni a szerencsétleneket, akik aztán tojássá változva használhatók lövedékként, amivel aktiválhatók bizonyos kapcsolók, vagy szó szerint ledönthetők a díszletek, felfedve, hogy mi lapul egy bokor, egy fal, vagy mondjuk, egy kartonból készült tehén mögött. Éppen ezért sem lehet végigrohanni a több tucatnyi helyszín és világ egyikén, hiszen annyi rejtett dolog lapul mindenhol, amit alapos körbejárás nélkül esélytelen észrevenni. Ez már csak azért is könnyen kivitelezhető, mert a Crafted Worldben kihívást csak elvétve találni, a szimpla Yoshi-pályákon sem az ellenfelek, sem az alkalmanként feltűnő bossok nem akasztanak meg, inkább csak az extra kört képviselő kutyakeresgélésnél lehet bosszankodni, de ott is inkább az idő sürget, semmint valamiféle komoly nehezítés. Nehézséget nem is ez, hanem a kooperatív mód okozhat, de nem szándékosan, hanem azért, mert rém egyszerű bekapni az ember társát, vagy esetleg a hátára huppanni, a legváratlanabb pillanatokban akasztva meg az amúgy gördülékeny előrehaladást – ez viszont nemhogy nem frusztráló, hanem egyenesen fantasztikusan vicces, és emiatt is a Crafted World az egyik legjobb kooperatív platformer a konzolon.

KETTESBEN

Na meg azért is, mert ennél hangulatosabb, vidámabb és gyönyörűbb tálalással rendelkező játékot sem Switchen, sem máshol nem találni. Az első LittleBigPlanetet idéző artdizájn a csúcsra járatja az otthoni barkácsolós témát, szavakkal nehezen leírható eleganciával, humorral és ötletességgel keltve életre ezt az elképzelt világot, kartonból, színes papírból, átfestett dobozokból, papírgurigákból, befőttes üvegekből és mindenből, amit az ember otthon megtalálhat. Mert amit valaki egyszer elképzel, azt kellő kitartással és ötletességgel meg is tudja valósítani, hiszen álmokat nem csak fonálból lehet szőni.

ÉRTÉKELÉS



WILSON

A Yoshi's Crafted World elődjénél is szerethetőbb, aranyosabb és hangulatosabb, sőt kooperatív módjánál még a káoszt is a játékélmény erősítésére tudja fordítani, de aki kihívást keres, nem itt fogja megtalálni – csak egy fantasztikus élményt.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

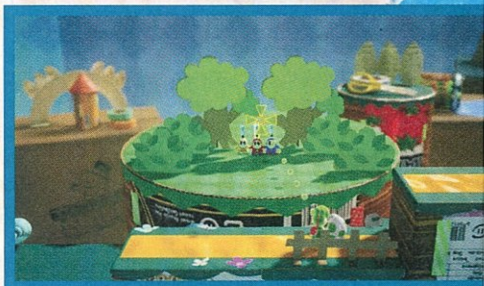
PRO

Álomszép tálalás, fantasztikus kooperatív élmény, egyszerű, de ötletes játékmenet, varázslatos világok.

KONTRA

Nincs kihívás; a képfrissítés sokszor látványosan bezuhan.

85%



Habár elsősorban egyszemélyes tartalmat kínál, a Yoshi's Crafted World párosban még élvezetesebb lehet.

Frag Pro Shooter

[ÍRTA RAPCSÁK] Van az úgy, hogy a semmiből jön valami remek cucc, amire nem számít az ember fia. És ehhez nem is kell feltétlenül újra feltalálni a spanyolviaszt. Elég csak csonkig égetni, majd újra megformázni belőle a gyertyát, aminek egy kicsit más lesz a fazonja, de a lényege nem változik: ég.

Kiadó: Oh Bibi ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** ohbibi.com ■ **Megjelenés:** 2019. 03. 05. ■ **Ár:** Ingyenes

Frag Pro Shooter. Ennél elcsépeltebb címet nem is adhattak volna a játéknak. Ez kábé olyan, mintha egy focis programnak adnánk valami hasonlóan frappáns elnevezést, mint például: Gól! – Labdarúgás. Én például előszeretettel kerülöm az ilyen és ehhez hasonló címekkel ellátott játékokat. De mivel semmi sem volt kilátásban, kínomban ráfanyalodtam már mindenre. És milyen jól tettem, hogy ránéztem a Fragre! Tök ügyi vagyok!

A programot több helyen is a Clash Royale és az Overwatch szerelemgyermekeként emlegetik, pedig szerintem sokkal inkább mutat rokonságot a Team Fortress második részével. Sőt, olyannyira gyanús a dolog, hogy némely karakterdizájn egy az egyben megegyezik, csak mondjuk a szín más. De ezen túl is lendülhetünk, mivel a játék maga marhára szórakoztató!

Adott egy csapat, amit mi válogatunk össze a rendelkezésünkre álló karakterekből, majd random megkapjuk az egyik irányítását. Egy arénába kerülünk, ahol az ellent és annak bázisát kell támadnunk. Minden gyilok és elpusztított jelölő után csökken a pontszámunk, és az nyer, akinek a meccs végére kevesebb a pontszáma, vagy aki a sípszó előtt képes lenullázni magát. Csakúgy, mint a dartsban. A csapatot azonban érdemes jól összerakni, mivel mindenki más-más területen jeleskedik. Van olyan, aki támadásban erős, a másik meg védekezésben vagy épp távolsági harcban. És akárhányszor kilőnek minket, egy másik karaktert irányítva térünk vissza a hadszíntérre. Itt viszont már mi dönthetjük el, hogy kit szeretnénk indítani.

Számomra hatalmas meglepetés volt a játék, és az sem lenne költői túlzás, hogy legalább olyan jól szórakoztam vele, mint a TF2-vel. Mert igenis van lehetőség taktikázni, nem csak agyatlan lövölde a játékmenet. Persze, mehetünk, mint a barom, de sanszos, hogy hamar kiszednek. Vagy megbújhatunk egy sarokban, aztán lesből támadjuk hátba a betolakodót. A társainkat a gép irányítja ugyan, de ez semmit sem von le az élvezeti értékből.

A Frag Pro Shooter egy végtelenül egyszerű, ám egy roppant hangulatos és izgalmas mobiljáték. Ráadásul azon ritka esetek egyike, ahol hiába van szó egyértelmű nyúlásról, ez egyáltalán nem zavarja az embert.

9/10

Alita: Battle Angel – The Game

[ÍRTA RAPCSÁK] Szinte már törvényszerű, hogy minden nagyszabású blockbusterrel egyidőben piacra kerül a film játékverziója. Az okoseszközöké pedig egy remek platform, hiszen gyorsan, sok emberhez juthat el a film híre. A játék minősége viszont sok esetben már mellékes.

Kiadó: Allstar Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** allstargames.co.uk ■ **Megjelenés:** 2019. 03. 10. ■ **Ár:** Ingyenes

Túl nagy jóstehetségre nincs szükség, hogy a bevezetőből leszűrjük a lényeget. Ez a program ugyanis rossz, de a legjobb esetben is csak átlagos. Ugyanakkor hozzátehetnénk, hogy a jelenlegi állapotában ez nem az, amire szívesen áldozza az ember az idejét. De ne legyünk ennyire kegyesek. Az Alita: Battle Angel ugyanis remek iskolapéldája annak, hogy az adaptáció sok esetben tényleg csak reklámként szolgál a mozihoz.

A játékot ugyanis sikerült úgy piacra dobni, hogy telis-tele van bugokkal. Ráadásul olyanokkal, amelyek döntően befolyásolhatják az ember életkedvét. Az Alita egy szimpla valós idejű cyberpunk MMORPG, a műfaj összes klisséjével és mechanikájával. A zsáner szerelmeseinek tehát semmi újdonságot nem mutat. Mászkálunk, beszélgetünk, küldetéseket hajtunk végre, gyűjtögetünk, barkácsolunk, klánokhoz csatlakozunk, satöbbi. De ahogy írtam, nem is ezzel van a gond. A fejlesztőknek valószínűleg ki lett adva, hogy van két hetetek, dobjatok össze valamit. Itt vannak a concept artok, nagyjából ez a sztori, hajrá! Ebből kifolyólag a játék per pillanat olyanokat produkál, hogy ihaj! Állandóan beragadunk, lefagy a karakter, a földön fekve motor nélkül motorozik, a társaink eltűnnek mellőlünk, vagy jobb esetben nem tudunk felcsatlakozni egy szerverre sem. Ugyanakkor meglehet, hogy mire ezt a cikket olvassátok, addigra kidobnak egy nagyobb frissítést a játékhoz, de ez így, ebben a formában vállalhatatlan.

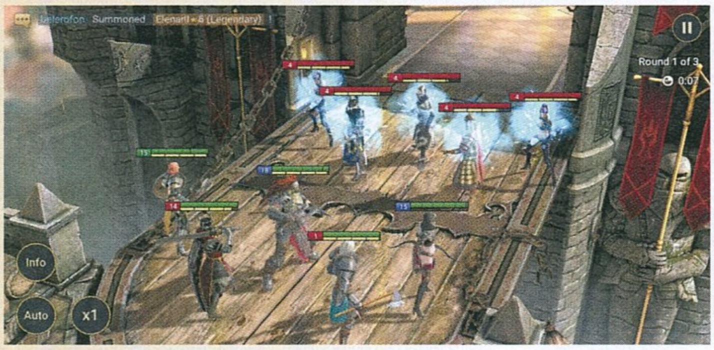
Nem tagadom, a műfaj sosem volt a szívem csücske, de az tuti, hogy az MMORPG-ket nem is az Alita fogja velem megszerettetni. Bár az is benne van a pakliban, hogy a végén már direkt azt figyeltem, milyen újabb hibák ütik fel a fejüket, és ezzel a tevékenységgel sokkal jobban elszórakoztattam magam, mint magával a játékkal. De ne legyünk szigorúak, mert ha épp olyanja van a programnak és a kiszolgáló szervernek, akkor az automata mód bekapcsolásával simán csak unalmas az egész. Oké, hogy korai fázis, meg minden, de akkor talán nem ártott volna hamarabb elkezdeni a fejlesztést, hogy még időben, és legfőképp játszható állapotban kerüljön a produkció a mobilképernyőkre.

5/10

Raid: Shadow Legends

[ÍRTA RAPCSÁK] **Ha van olyan műfaj, ami monopolhelyzetet élvez a mobilos játékáruházakban, az bizony nem más, mint az MMORPG. Éppen ezért baromi nehéz újat mutatni a felhasználóknak. Lássuk, hogy a Plariumnak ez sikerült-e!**

Kiadó: Plarium Global LTD. ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** plarium.com ■ **Megjelenés:** 2019. 02. 26. ■ **Ár:** Ingyenes



A játék nem is kerülhetett volna avatatlanabb kezekbe, hiszen, ahogy korábban kifejtettem már, személy szerint tőlem ez a műfaj áll a legtávolabb. Többszöri barátkozás után sem tudtam a szívembe zárni, de ez egyéni preferencia kérdése. Másrészről mégsem adom fel, és időről időre bepróbálkozom egy ilyen stílusú programmal, és nagyon úgy néz ki, hogy most jött el az idő, amikor kezdem megérteni, hogy mi ebben a jó.

Pedig a Raid jószerivel semmi újdonságot nem hozott, de mégis van benne valami, amitől még egy magam fajta laikus sem berzenkedik egy újabb körtől. De hogy mindez minek köszönhető, arra nem tudok konkrét választ adni. De! Ami engem elsőre megfogott, az a jópofa, poénos bevezető, a karakterek és a lenyűgözően kidolgozott grafika. És itt még csak az első pár percről beszélünk. Féltem, hogy sikeresen elveszek majd a lehetőségek tengerében, de a játék szerencsére teljesen érthetően végigvezet mindenen, és elmagyarázza, amit kell. A séma a szokásos. Harcosokat, hősöket gyűjtögetünk, és aki arra érdemes, azt feltápoljuk, a többieket pedig feláldozzuk a karakterfejlődés oltárán. Majd az így összeverbuvált brigáddal haladunk a sztoriban vagy online, és igyekszünk mindenkit lenyomni. A harcok körökre osztottak, és bár itt is megvan a műfaj rákfenéje, az automata harc lehetősége, de valahogy sosem éreztem késztetést, hogy használjam. A körítés, akárcsak a grafika, aprólékosan kidolgozott, és megvan az emberben az érzés, hogy itt bizony egy epikus kalandban vesz részt.

Igen, nem ez a kedvenc műfajom, de a Raid felhasználóbarát hozzáállása, áttekinthető menürendszere meggyőzött arról, hogy ne csak a teszt erejéig nyüstöljem a játékot. Arról nem is beszélve, hogy ez a produkció sűrűn jutalmazza a játékost, ezért egyszer sem éreztem késztetést, hogy igénybe vegyem a mikrotranzakciós rendszert. A lehetőség persze adott, de a türelmesebbek tök jól elboldogulhatnak fizetség nélkül is.

8,5/10

ASUS

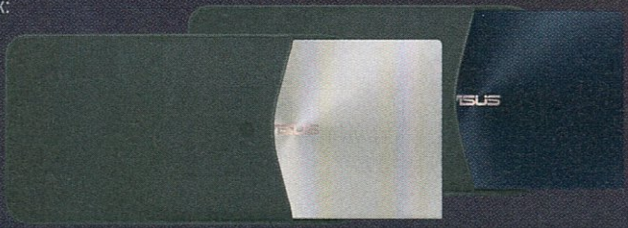
ASUS ZenBook 15

Engedd szabadjára kreatív ötleteidet

UX533

- Intel® Core™ i7-8565U Processzor
- Windows 10
- 15.6" FullHD 1920x1080
- 16GB RAM DDR4
- 512G M.2 PCIE SSD
- NVIDIA GeForce GTX 1050 MAX-Q
- ASUS védőtok

Színválaszték:



Keresd a Digiprime-nál.

DIGIPRIME.HU

www.digiprime.hu | info@digiprime.hu | +36(70)286-4298 | 1074 Budapest, Dohány u. 63/b

intel CORE i7 8th Gen

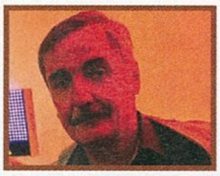
8. generációs Intel® Core™ i7 processzorral

Hazai termés

A magyar játékfejlesztés múltja és jelene

Kiss Donát jó időben, a legjobb helyen – a legtöbb tudással

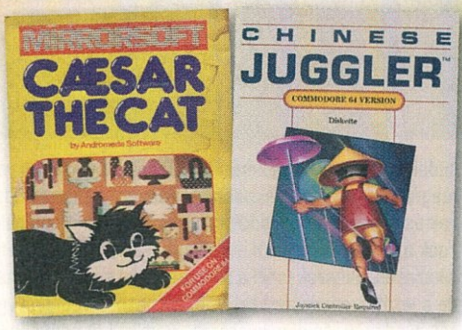
[ÍRTA **ASTRODAVE**] **Már a rovat korábbi részeiben is igyekeztünk világossá tenni, hogy a számos remek alkotást megvalósító hazai játékfejlesztés nem tegnap (és nem is tegnapelőtt) óta van jelen – ez alkalommal, egyben méltó lezárásként, sikerült a legkorábbi, még kezdeti időkre, a magyar videojáték-ipar hajnalára visszatekintenünk.**



Habár az első videojátékok már az 1960-as és '70-es években napvilágot láttak, és a kezdetleges malomjátékkal, szópókerrel, valamint a Videoton által készített Ponggal remekül el lehetett ütni az időt, a komolyabb anyagok megjelenésére 1983-ig kellett várni, ekkor alakult meg ugyanis a Novotrade Rt. A cégnél kiváló szakemberek fordultak meg (mérnökök, professzorok), akik pusztán hobbiból és a kihívástól hajtva valósítottak meg akkoriban elképzelhetetlennek hitt dolgokat. Kiss Donát szinte a kezdetek óta részese volt az eseményeknek – nosztalgikus hangulatban mesélt a játékszoftver-fejlesztés „eocén" korszakáról.

A Novotrade Rt. eredetileg számítástechnikai eszközök és szoftverek importjával, forgalmazásával foglalkozott, valamint elsőként hoztak be az országba személyi számítógépeket. Milyen gépek voltak ezek, hogyan sikerült átjuttatni őket a vasfüggönyön túlról?
A Novotrade alapításának időpontja alighanem Rényi Gábor visszaemlékezéséből derül ki pontosan, és akkor még csupán magyar mezőgazdasági és szerszámgépipari innovációk támogatására, piacra segítésére jött létre. Tudomásom szerint akkor szó sem volt még számítástechnikáról, csak aztán hamar bekerült a „portfolióba". Én 1984-ben csatlakoztam, amikor felmerült egy főállású csapat (osztály, stúdió) alapítása, amely csak a játékszoftver fejlesztéssel foglalkozik. Ennek voltam az első vezetője, egészen távozásomig, 1987. év elejéig.

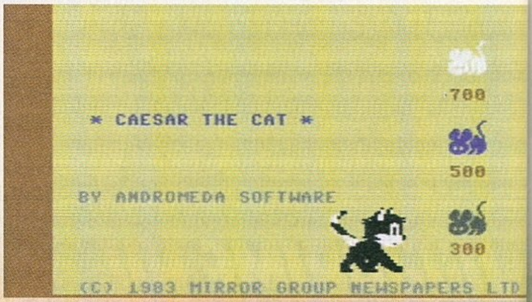
A gépek importálásának megértéséhez az akkori külkereskedelmi gyakorlatot kell egy kicsit megérteni. A forint nem volt konvertibilis (vagyis szabadon más devizára váltható), a devizagazdálkodás



elég szigorú és szűkös volt, de aki tudott magyar árut exportálni, az annak értékének egy részére kapott importengedélyt. Ekkor a hivatalos MNB árfolyamon költhetett valutát, itthon pedig nyilván a piac fizetőképessége szabta meg az elérhető árat. Akkoriban a „zsebimportból" származó technikai eszközök, így a személyi számítógépek is a szabad piacon a többszörös árfolyamnak megfelelő áron cseréltek gazdát. A Novotrade Rt-nek nem volt önálló külkereskedelmi joga (ez állami monopólium volt akkoriban, szakcégekkel), így a külkereskedelmi ügyleteit a Metrimpex vállalaton keresztül bonyolította. Tudomásom szerint szervezett importforgalomban, kereskedelmi darabszámban a C64-ek, később a C+4 iskola számítógépek jöttek be a Novotrade szervezésében. A fejlesztésekhez szükséges eszközök (amiknek száma szintén szépen nőtt a projektek számával) magánimportban, zömmel Stein Robi, valamelyikünk, vagy valamelyik kollégánk kézipoggyászában jöttek be – gyakorlatilag csempészáruk voltak.

A cég hamar kiterjesztette a tevékenységét, és onnantól már játékok fejlesztésével is foglalkozni kezdett. Mivel hazai piacról akkoriban nem nagyon beszélhettünk, honnan jött az ötlet, hogy érdemes volna játékokat készíteni?
Ez még az odakerülésem előtt történt. Rényi Gábor és Stein Róbert tudomásom szerint sakkgépek forgalmazása kapcsán ismerkedett meg – utóbbi Londonban élő magyar származású üzletember volt, ismerte a Commodore egyik európai vezetőjét, és bennük merült fel az első játékpályázat kiírásának ötlete. Eleve a nemzetközi, elsősorban a Robi által jól ismert angol piacról volt szó, magyar piac akkor egyáltalán nem létezett. Magyarországon a Novotrade is csak sok évvel később kezdett kiadni szoftvereket, amikor már volt némi számítógép-populáció.

Ha minden igaz, a programozók, grafikusok toborzása egy, a médiában közzétett pályázat alapján történt, aminek keretében ötleteket, kész alkotásokat lehetett elküldeni a cégnek. Melyik műsorban hangzott el ez a felhívás, és milyen érdekesebb ötletek érkeztek?
A Pomezanski György által vezetett, Felkínálom című műsorban (melynek akkori, szótár szerinti kiegészítő címe: népgazdasági hasznosításra), ahol magyar ötletek, kísérletek, fejlesztések voltak bemutatva gyártókeresés céljából. Azt gondolom, nem kell tisztázni, melyik televíziós csatornáról van szó; kettő volt, mindkettő „királyi", vagyis népi demokratikus. Külsősként magam is ott vezettem műsort több évig. Erre lehetett akár egyoldalas szöveggel, ábrákkal, hosszabb leírásokkal, stb. pályázni, és azt hiszem, sok száz pályázat érkezett.



Grafikusok toborzása kifejezetten játékszoftver-fejlesztésben történő részvételre csak később folyt, és nem a tévében, legalábbis nem direktben. A Novotrade sokat szerepelt számítástechnikai témájú műsorokban, így sokan maguktól jöttek.

Mely hazai játékok kerültek bemutatásra az 1983 végén tartott londoni bemutatón, amikről a brit sajtó is írt, és az Andromeda Software figyelmét is felkeltették?
Az Andromeda Software-t Stein Robi alapította, kimondottan erre az üzletre. Ő kereste meg a kiadókat a kiállításokon, üzleti utakon, elsősorban Angliában, később alapított céget az USA-ban, így ott is. Emlékeim szerint az első pályázatból 4 játék fejlesztését végeztette el a Novotrade, mindegyiket a C64-es platformon. Azt hiszem, ezek között volt a Chinese Juggler, a Caesar the Cat meg az Arctic Shipwreck. Ezzel indult minden, a Caesar the Catet a Mirrorsoft adta ki, ami a Daily Mirror szoftverkiadással foglalkozó leánycége volt. Én ennek a Sinclair Spectrumra történő átírásának megrendelése kapcsán kezdtem külsősként dolgozni az egyéb munkák mellett.

A Novotrade egyre fejlődő játékfejlesztő részlegéhez miképpen sikerült embereket toborozni, és milyen volt a hangulat a cégen belül? Milyen projektek készültek (akár megvalósulatlanok is)?
Az emberek általában „szájhagyomány", ismeretség, szomszédság révén jöttek, nem nagyon kellett toborozni. A számítástechnika „háztartásiasítása" miatti emberközelség okán sokan jöttek, ilyesmivel más magyar cég üzletszerűen nem foglalkozott. Számítógép közelébe jutni és még pénzt is keresni akkor nagyon vonzó ajánlat volt az új iránt érdeklődő és tehetséges fiatalok számára. Akkor rengeteg ügyes mérnök, matematikus-hallgató, rendszerszervező, amatőr jött, nagy érték volt, hogy a fejlesztéshez hazavihettek konfigurációkat. Rendkívül kreatív műhelymunka zajlott sok kiugróan tehetséges ember között, nem hasonlított egy igazi „szocreál" bélyegzős munkahelyre. Sokakat vonzott a nemzetközi megmérettetés lehetősége, meg a deviza legális kereseti lehetősége is, bár meggazdagodni ebből emlékeim szerint senkinek sem sikerült. Tulajdonképpen mindnyájan lelkes „amatőrök" voltunk, a játékszoftver-kiadók világáról menet közben tanultuk meg, amit lehetett. De nagyszerű időszak volt; ma már az ilyen tehetségek (egy sokkal nyitottabb világban) nagyrészt nem itthon vannak.

„Magyar piac akkor egyáltalán nem létezett."

Projektből egy idő után nagyon sok futott, csúcsidőben 40 körül, javarészt külsős csapatoknál. Ezek között voltak eredeti játékszoftver-fejlesztések (saját ötlet, saját megvalósítás), volt átírás (platformok között), és megbízásos munka más ötletéből, időre. Természetesen csúfos bukás vagy időben el nem készült projekt is akadt szép számmal, ez elkerülhetetlenné vált.

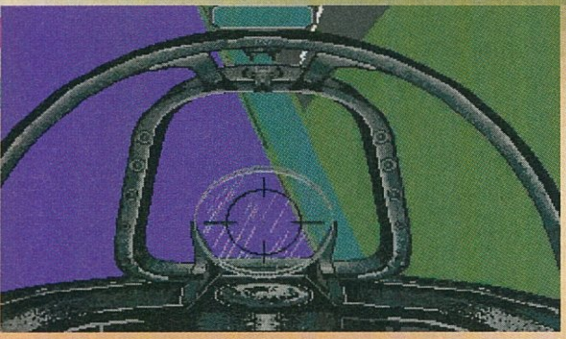
Számos szempontból említésre méltó az 1984-ben napvilágot látott Eureka!. A játékot a brit Domark rendelte meg, és a „lapozgatós" Kaland Játék Kockázat-könyvek mögött álló Ian Livingstone írta a történetét. Hogyan zajlott a fejlesztés és a kommunikáció a kinti céggel?
Az Eureka! úgy indult, hogy az angol City-beli úri fiúk által alapított cég (Domark) kitalált egy (elsősorban marketinges) akciót, és egy olyan kiadási határidőt, amit épeszű fejlesztőcsapat nem vállalt el – mi végül igen, egy nekünk soknak tűnő pénzért, egyszerre 2 gépen. A fejlesztést úgy kezdtük el, hogy a sztori nagy része meg sem volt, csak Livingstone, mint húzónév ebben a műfajban, Angliában. 12-15-en dolgoztunk rajta, a város két különböző pontján; nekünk, a spectrumos csapatnak, a felettünk lakó háztulajdonossal közös „átkapcsolós" telefonvonal állt rendelkezésre. A C64-es munkát Császár András irányította, a spectrumost én. Szakmailag nagyon szép munka volt, a játék viszont szerintem borzalmas, de sok dicsőséget hozott elsősorban azzal, hogy időben megcsináltuk és nem maradt benne fatális bug. Mindenféle kommunikáció legfeljebb telexen tudott történni, lyukszalaggal, vagy időnként idejöttek Angliából, mi pedig az éjszakában közlekedtünk Budapesten – ez akár egy külön interjút is megtölthetne.

Az Eureka! sikeréhez alighanem hozzájárult, hogy a játékot végigjátszva egy telefonszámhoz juthatott a játékos, aminek felhívásáért 25 ezer font díj járt. Emlékszik esetleg, ki volt a szerencsés, és mennyi idő telt el az első hívásig?

A kezdettől ez volt az alapkoncepció, de nekünk szerencsére fogalmunk sem volt a számról. A játék öt darab kalandmoduljának végigjátszása után (amihez az induló erőt egy a londoni metróban játszódó kis arcade játékból kellett gyűjteni) lehetett minden modulhoz egy versikét megfejteni. Ha ezzel, plusz a hatodik versbe foglalt találós kérdés megfejtésével sikerült a helyes sorrendet megtalálni, akkor lehetett telefonálni. Egy fiatal középiskolás fiú nyert, ha jól emlékszem, másfél évig gyűrte a kihívást.

Egy videó alapján létezik német változat; milyen nyelveken készült el a játék? A többi műhöz is készültek lokalizációk?
Német verzióra nem emlékszem, de a franciát az angol megjelenés után elég gyorsan megrendelték. Azt is mi csináltuk, ott 250 000 (régi) frank volt a díj. A sajtóbemutatón én képviseltem a magyar csapatot, még az ottani televíziós csatorna számítástechnikai műsorában is készült velem interjú; erről van is valahol egy SECAM VHS videofelvétel, amit még szerintem nem nagyon láttak itthon.

Szintén 1984-es a Traffic című „forgalomirányító-szimulátor", ami a Sonyn keresztül Japánban is kiadásra került. Egy korabeli cikkben olvastam, hogy a játékot meglehetősen nehéz volt végigjátszani, még a programozók is egy könnyített változatot teszteltek; a japán partner ennek ellenére mégis komolyabb kihívást szeretett volna látni a játékban. Igaz ez a „legenda"?
Ez azért elsősorban játéknak készült, nem szimulátornak, és C64-en lett sikeres; nem emlékszem pontosan, melyik kiadónál, de Európában. A japánokkal (így a Sonyval is) nagyon szerettünk volna üzletet kötni, és az akkor már szép számban létező játékaink közül őket ez az egy érdekelte.



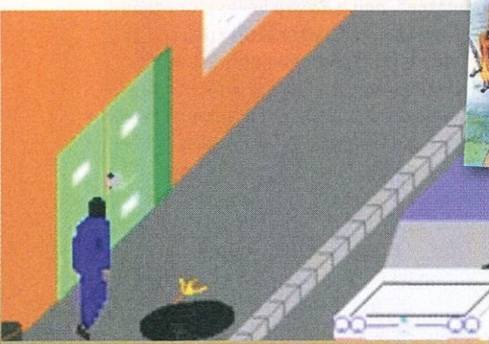
Valóban úgy tudom, hogy profi tesztelőkkel játszatták a játékot, és egy idő után úgy érezték, nagyobb kihívás kellene a végére. Az emlékeimben ez két dolog miatt is egy emlékezetes projekt: egyrészt ez volt az első (és tudomásom szerint eredeti játékként az utolsó is), amit el tudtunk adni Japánban – igaz, más platformon, mert át kellett írni MSX-re. Másrészt az „én időmben" befejeződött játékok közül szerintem ez volt a leginkább „addiktív". Ennek megfejtésével például Mérő László professzor is sokat foglalkozott, aki annak idején (azt hiszem, még hallgatóként) szintén bedolgozott játékfejlesztőként, és emlékeim szerint versenyszerűen, válogatottként játszotta a go-t.

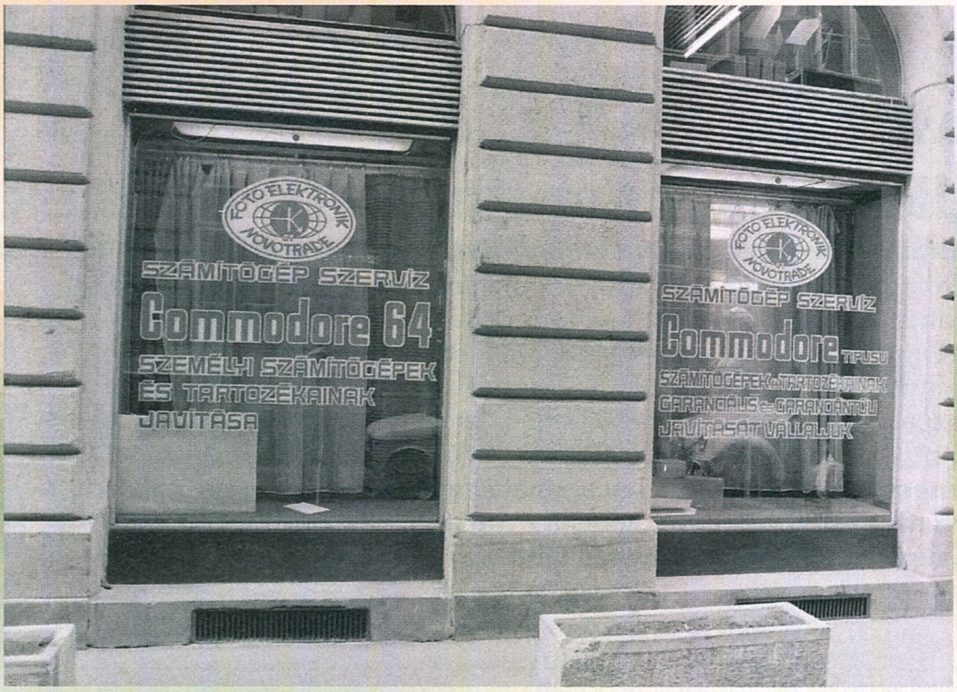
Az egy évvel későbbi Scarabeus jócskán megelőzte a korát, hiszen egy belső nézetes (FPS) kaland-logikai játék volt. Hogyan sikerült mindezt belepréselni a C64 memóriájába?
Ez valóban egy nagyon eredeti megoldás volt a Nagy Csaba által vezetett csapattól, mely négy fő volt. A lényeg abban állt, hogy a C64 ugyan rendelkezett a Spectrummal ellentétben néhány (azt hiszem, nyolc) önállóan mozgatható, kisméretű képernyőterülettel, úgynevezett sprite-okkal, de ezekkel ilyen labirintus belső nézőpontot ilyen sebességgel mozgatva majdnem teljes képernyős méretben nem lehetett volna csinálni – a piacon senki nem is tudott ilyet. Csabáék a karakteres képernyőkitöltés alapján zseniálisan kitalált és megvalósított szoftverrel tudták ezt megoldani, valóban unikum volt a maga idejében. A technika bravúros volt, és a játék szerintem kevésbé sikeredett, mint a Traffic, de komoly referencia volt ez is.

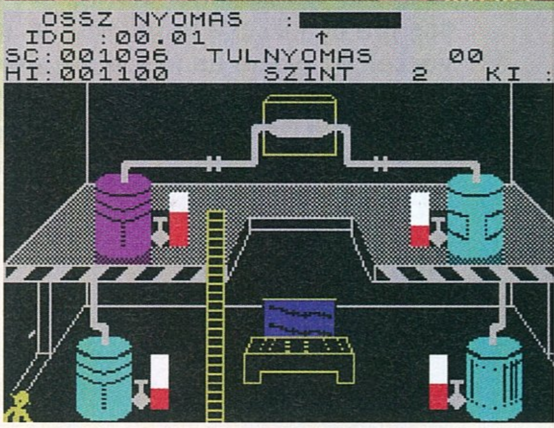
Míg a Scarabeus egy kiemelkedő mű lett, addig az ugyanabban az évben megszületett Tour de France (elsősorban az irányítása miatt) nem vált népszerűvé. Miért volt ilyen joystick-gyilkos a biciklis kezelése?
A Tour de France-játékot megrendelésre, a kliens ötletei és specifikációja alapján készítettük – ha jól emlékszem, ez az Activision volt. Ehhez tudni kell, hogy a szigorú jogvédelem alatt álló Tour de France-logó, útvonal, zene stb. használata nem volt olcsó dolog, de ezt ők megengedhették maguknak és megvették. Nekünk a játékot kellett a verseny indulására kifejleszteni. Nem lehet egyszerűen ergonómiailag egy joystickkel kanyarodni, sebességet váltani, fékezni, na meg kormányozni, csak ilyen borzalmas technikával. Törtek is a joystickok halomra, ám Stein Robi, aki tajvani joystickokat is forgalmazott Angliában, ezt nem bánta. De megcsináltuk időre, és ugyan nem a mi ötletünk volt, bekasszíroztuk. Ilyen is kellett, de azt hiszem, nem a mi „bűnünk", hogy mennyire „élvezetes".

1985-ben készült el egy élethűségre törekvő szimulátor Spitfire 40 címmel. A játék komolyságát mutatja, hogy annak idején még pilótákat is felkeresett a cég, akik segítettek a repülés lemodellezésében. Honnan jött az ötlet, hogy egy ilyen komoly szimulátor készüljön az akkori gépek igencsak alacsony teljesítményével?
A repülős szimulátorok már önálló műfajt képeztek a kis „háztartási" számítógépeken. Volt már vadászrepülő, Boeing Jumbo stb. szimulátor, a kiadó Mirrorsoft pedig valami nagyon eredeti és „brit" dolgot akart. Kitalálták a Spitfire-t, amiből tudomásom szerint kevés működő példány maradt fenn, Magyarországon pedig (mivel más oldalon álltunk) szinte senki nem ismerte. Ők rendelték tőlünk ezt a játékot, nem a mi ötletünk volt. Megcsináltunk egy alap repülős szimulátort a fotók alapján rekonstruálható Spitfire-ös műszerfallal – volt egy fejlesztő a külsősök között, aki amatőr repülős volt, ő fanatikusan benne volt ebben. Gondoltuk, hogy jó lesz így. Majd jött vissza a kritika, hogy ez nem elég „Spitfire-ös"! Később megértettük, hogy nem a műszerfallal van a baj, hanem azzal, hogy a gép nem úgy viselkedik a kanyarban, nem úgy csúszik, ha bedöntik. Na, hát ehhez a Spitfire-öket lövő, még élő, veterán Messerschmitt-pilóta bácsikat kerestük meg az MHSZ klubjából – a Magyar Honvédelmi Szövetség üzemeltette a népi demokráciában a sportrepülést. Sokat kínlódtunk vele, mire kireszeltük az angoloknak megfelelőre. Azt hiszem, a híres légi ütközetnek valamilyen kerek évfordulójára kellett összeraknunk.

1984-ből származik az Interview című anyag, melyben időben kell érkezni egy állásinterjúra.

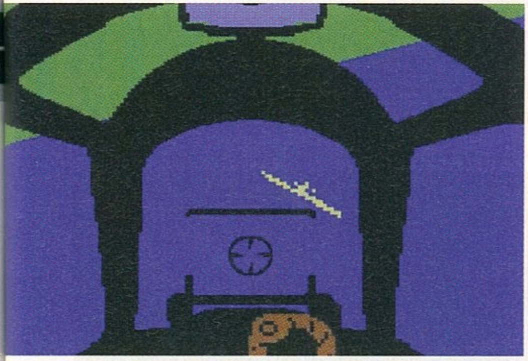


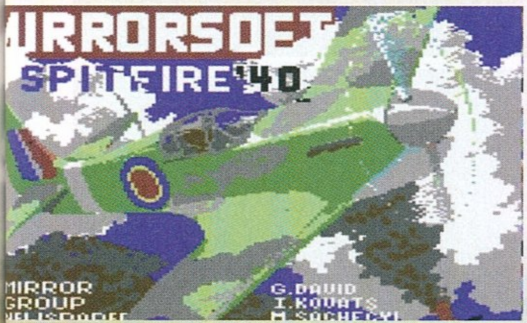




Érdekessége, hogy több nézetben is játszódik, valamint az épületekbe is be lehet térni az utcáról. Ez egy meglehetősen innovatív ötlet. Erről a műről mit lehet tudni?
Ebben én a projekt határidejének, elszámolásának stb. felügyeletén kívül nem voltam benne. Szerintem ez eredeti, saját ötlet volt, nem tudom, hogy Révbíró Tamástól származott-e. Úgy emlékszem, hogy sokáig készítettük, de hogy lett-e belőle siker, vagy egyáltalán kiadták-e valahol, abban nem vagyok biztos.

A KFT zenekar közreműködésével is készült egy játék, az 1984-es Rózsák Valériának; honnan származott az ötlet, hogy egy zenekarral dolgozzanak együtt?
A KFT zenekarral való kapcsolat egy elég kalandos történet. Onnan eredt, hogy én a Novotrade-hez csatlakozásom előtt mérnökként sokadik mellékállásban Basic-tanfolyamokat is tartottam. Többek között esténként a Lágymányosi Közösségi Házban is (az akkori Skálához közel). Előttem a KFT próbált, néha meg kellett várnom a ciklusszervezéssel az utolsó taktust. De a zenekar tagjai közül a dobos, Márton András is érdeklődött a számítástechnika iránt, és sokszor ott maradt, kérdései voltak, néha beszélgettünk. Már akkor felmerült benne az ötlet, hogy jó lenne egy következő lemezük borítójára rányomtatni a legnagyobb sláger alapdallamát, Spectrumra, Basicben. Megígértem neki, hogy megcsináljuk, ha aktuális lesz. Ehhez képest pont akkor jelentkezett, amikor a legnagyobb hajtásban voltunk az Eurekával – végül egy kollégámmal (Horváth Tibor) ketten gyorsan megcsináltuk, mert persze ez is időre kellett. Viszont Márton András „bejárós" volt hozzánk, így esélyesen ennek folyománya lehetett a játék, de akkor már szerintem nem voltam ott. Egyébként játékokhoz zeneírásra rendszeresen próbáltunk felkérni muzsikusokat, de meghallva a Sinclair Spectrum nem éppen míves „összhangzatát", ezt végül kevesen vállalták. Ám a KFT, úgy emlékszem, igen.





Volt-e még esetleg más említést érdemlő játék, aminek a fejlesztésében részt vett (Save me Brave Knight, Quark 9, Cultures Vulture...)?
A „macskás" csapattal (Fördős András, Horváth Tibor, Szinetár János és jómagam – mindnyájan villamosmérnök évfolyamtársaim vagy előttem végeztek, hárman közülük a kollégáim lettek, Andrással pedig a mai napig együtt dolgozom) egy eredeti, pályázatra beadott magyar játékötlet fejlesztését vállaltuk, ez volt a Boiler House. Ez egy kicsit a Manic Minerre hajazott: rohangálva, meg létrát tologatva kellett egy kazánházban időben kiengedni a gőzt a tartályokból, mielőtt felrobbannak, persze nehezedő szintekkel. Mi nagyon szerettük, Angliában majdnem el is adtuk, de végül nem sikerült. Később a Novotrade kiadta Magyarországon, de nem hiszem, hogy nagy sikerrel. Volt, hogy néhány száz forint szerzői jogdíjat kerestünk negyedévente.

„Játékokhoz zeneírásra rendszeresen próbáltunk felkérni muzsikusokat..."

Később szintén a Sonynak elvállaltunk egy MSX-re készülő, beltéri dísznövény-kiválasztó „utility" fejlesztését. Életünk egyik legunalmasabb projektje volt, egy kertészmérnök által próbáltuk megérteni a talaj-, víz- és napfényigény rejtelmeit. Kínlódtuk a grafikussal, hogy kis felbontásban összesen talán három zöldárnyalattal plasztikusan több száz dísznövényt rajzoljon le. De végül nem készült el, visszamondták. Utoljára Fördős András kollégámmal még egy felhasználói program fejlesztését vállaltuk el C-ben, Atarira, de akkor már megalapítottuk az ASK Mérnöki Irodát – ám becsületből azért befejeztük.

Miképpen lehetne elmondani egy mai fiatalnak, milyen volt akkoriban alkotni internet, e-mail, mobiltelefon nélkül? Mi az, amit mindenképpen kiemelne a Novotrade-del kapcsolatban? Mi az, amit ma talán másképpen csinálna?
Hát, ebbe részletesen terjedelmi okoknál fogva nem mennék bele. Nemhogy internet, telefon sem nagyon volt, még az is kiváltságnak számított. Utazni szolgálati útlevéllel is csak vízumbeszerzés után, engedély birtokában lehetett, szigorú napidíjellátmánnyal, amivel 2 tizedesre el kellett számolni három nappal a hazaérkezés után. Las Vegasba a CES-re kijutni (akkor már rendszeresen jártunk a nyárira is és a télire is) nagy kiváltság volt. Megmérettetni magunkat, visszafejteni a Nintendót, és fejlesztőrendszert csinálni a semmiből, versenyben lenni a világgal nagyon inspiráló dolog volt – az, hogy éjjel-nappal dolgozni kellett, részben természetes volt, részben bírtuk. Sok tehetséges ember karrierjének indulásához meggyőződésem szerint komoly útravaló volt ez az időszak. Megismételhetetlen kornak és lehetőségnek számított.

Az, hogy ez lehetővé válhasson, ahhoz a Novotrade korai nyitottsága, kicsit privilegizált helyzete, szerencsé, Rényi Gábor, Stein Róbert és sokan mások kellettek. Bármi is történt a Novotrade-del vagy a környékén, a Novotrade akkor egy „egyszemélyes inkubátorház" volt, és Rényi Gábornak hívták: nagyon sok lelkes embernek adott lehetőséget, hogy bizonyítson, elinduljon a saját útján – nem csak a játékszoftverek világában. Volt, aki tudott élni vele, volt, aki nem, és volt, aki visszaélt vele (ahogy ez lenni szokott), de nagyszerű és Magyarországon páratlan lehetőséget köszönhettünk a Novotrade képében.

Köszönjük az interjút!

RADAR ALATT

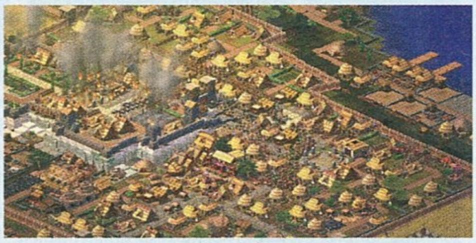
Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **A független fejlesztők mindig képesek meglepetést okozni. Olyan témákhoz nyúlnak, olyan dolgokat öntenek új köntösbe, amelyek esetlegesen már régen feledésbe merültek. Erre jó példa az e havi Radar alatt ajánlatunk egyik darabja, amely tökéletesen idézi meg az évtizedekkel ezelőtti, könyvben elmesélt szerepjátékok hangulatát. Csakhogy ebben az esetben nem dobókockákkal alakítjuk a sztorit, hanem kattintásokkal: az eredmény ugyanolyan élvezetes ma is, közel a negyvenhez, mint tíz évesen, amikor a Kaland Játék Kockázat-könyvek rajongói várták az újabb és újabb megjelenéseket. Ez persze csak a kínálat egyik apró darabja, az akciójátéktól kezdve a stratégiáig terjed az áprilisi választék listája – fogadjátok szeretettel! Mindjárt itt a húsvét, a tavaszi szünetben bőven lesz időtök játszani!**

Ymir PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: THIBAUD MICHAUD – MEGJELENÉS: 2019.03.16. – ÁR: 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9500 FORINT.

Az Ymir egy egyszemélyes projekt, a fejlesztő már több évet dolgozott rajta, mielőtt március közepén megjelent a Steam Early Access programjában. Thibaud Michaud őszintesége tiszteletreméltó – a legelső képernyőn közli: lehetséges, hogy az Ymir csak egy kísérlet marad, de előfordulhat az is, hogy végül befejezi.



A harminc eurós, közel tízezer forintos Ymir már most sokat kínál, hiszen ez egy 4X (explore, expand, exploit, exterminate) stratégiai játék, komoly gazdasági résszel, városépítéssel. Thibaud Michaud sokat játszhatott az Age of Empiresszel, inspirációs forrásként ugyanis egyértelműen felismerhető az Ensemble Studios alkotása: az Ymirben egy törzsi keretek között élő, disznókból álló néppel kell települést alapítani, hogy korokon keresztül egyre tovább jussanak a fejlődésben. Az első feladatok között van az ivóvíz biztosítása, élelem szerzése, majd a település közelében lévő ismeretlen területek felfedezése. Az Ymir – a műfaji jellegzetességéből adódóan – nem egy gyors játék, de élvezetes, még akkor is, ha technikai problémáktól közel sem mentes. Igen, vannak benne hibák, a program bármikor összeomolhat, kivághat az asztalra, vannak benne fura megoldások, például csak a billentyűzettel lehet irányítani a képernyő mozgását – de ha ezeken túllépünk, és a játék is működik, akkor jó élményt biztosít. Miért? Mert a lehetőségek tárháza áll a rendelkezésünkre, már a törzsi zászló megalkotásakor is több tucatnyi szimbólumból választhatunk. A játék elindulása után azonban tanulni kell: ha sikert akarunk elérni, meg kell ismerni a menürendszert, mi hogyan működik, ez pedig órákat is igénybe vehet. A grafika kifejezetten tetszetős, a világtérképet felülnézetből láthatjuk, míg a disznók mindennapi életét izometrikus nézetből követhetjük. Hatalmas potenciál van az Ymirben, tényleg jó játék válhat belőle. Eddig csak kevesen fedezték fel, de azok, akik már elindították saját disznó-civilizációjuk fejlesztését, esetenként több mint félezer órát öltek bele, ez pedig mindenképpen jelent valamit a jövőre nézve. G

Townsmen: A Kingdom Rebuilt

FEJLESZTŐ: HANDYGAMES – MEGJELENÉS: 2019.02.26. – ÁR: 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6300 FORINT.

A Townsmen-sorozat első része több mint 15 évvel ezelőtt jelent meg, azóta pedig a kazuár városépítős játékok egyik legjobbja lett. A HandyGames alkotása eddig elsősorban mobilon hódított, tavaly megjelent egy PC-s VR-változat is, február közepe óta azonban nem kell sem Oculus Rift, sem HTC Vive, ugyanis az A Kingdom Rebuilt alcímet viselő rész a középkori városépítést kínálja a játékosok legszélesebb rétegének.

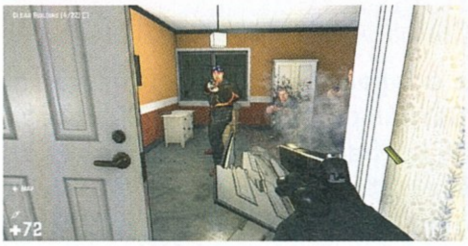
Ez a városépítés pedig meglehetősen jó móka, még akkor is, ha néha idegőrlően lassú. A Townsmen: A Kingdom Rebuiltnek története is van: a király egyik főnemesét hamis vádak alapján egy vidéki porfészekbe száműzik, ahol a helyi lakosok persze nagy örömmel fogadják, hiszen az uralkodó küldöttének csak egy célja lehet: hogy felvirágoztassa az apró települést. Lényegében ezt is kell tenni, azonban a munka nem egyszerű. Ez egyrészt köszönhető a komplex mechanikának, hiszen polgármesterként az építéstől kezdve a kereskedelmen át a háborúkig és a lakosok igényeinek kielégítéséig ezerféle feladatot el kell látni. A küldetések egymás után érkeznek, az évszakok váltakoznak, és amit nyáron egyszerűen el lehet végezni, az hóban-fagyban teljesen más megoldást igényel. Rengeteg épület és lehetőség áll rendelkezésre, lehet kutatni, a természettel foglalkozó tudóst alkalmazva például sokkal nagyobb hozamhoz juthatunk a bányákból. A természeti csapások elpusztíthatják a lakosok házait, ami gyors újjáépítést kíván meg, különben az emberek elvándorolnak. Mindennek az alapja a gazdaság, ezt kell jól felépíteni. A gazdaság működtetéséhez munkások kellenek, akiknek időnként muszáj más feladatot adni: nem biztos, hogy egy fafeldolgozó állandó működtetése szükséges, ha közben a lakosok éheznek. A napi rutin mindannyiuk életében megvan, mindig tesznek valamit, amit jópofa figyelni. A Townsmen: A Kingdom Rebuilt kellemes, színes (a falu felett madarak szállnak el, az állatok bejönnek a házak közé, a tyúkok felugranak az épületek tetejére), rajzfilmes grafikát, jó zenét, hosszú játékidőt és több játékmódot kínál, érdemes kipróbálni, különösen egy leárazás alkalmával! G

82%

Rico

FEJLESZTŐ: GROUND SHATTER – **MEGJELENÉS:** 2019.03.14.– **ÁR:** 20 EURÓ, KB. 6300 FT.

Mindig is a Bad Boys volt a kedvenc akciófilmed? Kedveled a buddy filmeket? A Ground Shatter ezt a filmes élményt ígéri a Rico című játékban: rendőröket a rosszfiúk ellen, izgalmas ügyeket, akciót és a 24-ből ismert formátumot, amikor a város védelmezőinek mindösszesen 24 órájuk van megoldani egy kegyetlen bűncselekményt.



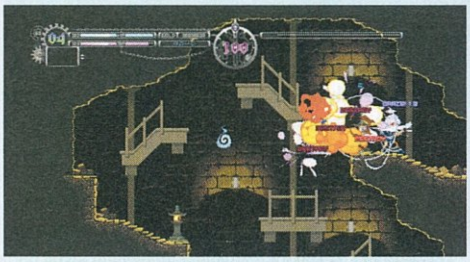
Filmes élmény? Közel sem. Bár a Rico promója kifejezetten sokat ígér, sajnálatos módon ezt nem tudja teljesíteni, ezzel pedig már le is lőttük a végső konklúziót, vagyis azt, hogy a játék nem lett jó. Igaz, vannak benne jó pillanatok, pozitívumok, de a negatívumok közé több minden került. A Rico egy roguelike FPS, amiben egy különleges egység tagjaként/tagjaiként kell eliminálni a bűnözőket, miközben bizonyítékokat gyűjtünk be, fegyvereket és egészségügyi csomagokat veszünk fel, majd miután végeztünk az utolsó ellenlábassal is, elhagyjuk a terepet. Ennyi a feladat, de milyen a kivitelezés? Nos, felemás. A Rico jelmondata: „törj be az ajtón, lődd le az embereket!", és itt valóban ez a lényeg. Minden szint szobák hálózata, mindegyikben megtalálható néhány rosszfiú, akik támadhatnak pisztollyal, puskával vagy akár egy pajzserrel is. Az ajtó berúgásával az idő pár másodpercre lelassul, egy gombnyomással becsúszunk, és ha szerencsénk van, az ellenfelek többségét eliminálhatjuk, mielőtt minket is kilyuggatnának. A sikeres küldetések pénzt adnak, ebből tudunk felszerelést venni, majd menni a következő küldetésre. A koncepció nem rossz, ami azonban megöli az egészet, az a tálalás. A cel-shaded grafika, a rajzfilmes megjelenítés remek, ennek ellenére üresnek hat az egész, olyan, mint egy ZS kategóriás mozi. Az ellenfelek buták, nincs bennük változatosság, gyakran előfordul, hogy egy szobában három kopaszt találunk, akik mind ugyanazzal a fegyverrel támadnak. A Rico többfajta játékmódot kínál, így egyszerűsége ellenére ideig-óráig el lehet vele lenni, de egyedül nem túl élvezetes. Baráttal együtt már sokkal jobb élményt kínál, azonban a 20 eurós árat a Rico nem éri meg, egy sale alkalmával azonban már érdemes lehet a kosárba rakni. G

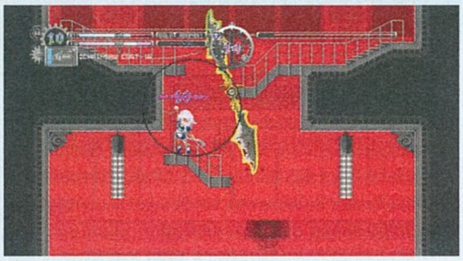
65%

Touhou Luna Nights

FEJLESZTŐ: TEAM LADYBUG – **MEGJELENÉS:** 2019.02.26. – **ÁR:** 15 EURÓ, KB. 4750 FT.

A Touhou egy több mint 20 éve létező játéksorozat, amely főleg bullet hell címeket foglal magában. Az elmúlt évtizedek alatt ezek hatalmas népszerűségre tettek szert, mangák, könyvek, rajongói alkotások születtek a témában, február végén pedig megjelent a Luna Nights, ami azonnal lenyűgözte a játékosokat. Teljesen megérdemelten, hiszen a Team Ladybug alkotása rövid, de hihetetlenül szórakoztató élményt kínál.





A Touhou Luna Nights nem egy bullet hell játék, hanem egy metroidvania stílusú program, amelyben a Remilia Scarlet nevű vámpírhölgy egy, a Gensokyóhoz hasonlító, párhuzamos világba küldi szolgálóját...

A kis hölgy nem érti, hogy mi történik, ráadásul Remilia még azt is közli vele, hogy elvette minden erejét, így kell túlélnie a párhuzamos világ veszélyeit. A Touhou Luna Nights főleg a harcról szól, de a kisebb rejtvények megoldása ugyanúgy a játék szerves része. Sakuya, a főszereplő különleges képessége az idő manipulálása, amit persze már a játék legelején visszaszerez, és ami nagy hasznára van. A pályákon rengeteg ellenfél esik szegény lánynak, akinek nagyon kell vigyáznia magára, hiszen néhány erősebb ütéstől már fűbe haraphat. Sakuya hihetetlenül ügyes késdobáló, ez a fő fegyvere. Hihetetlenül látványos, ahogy egy ellenféllel találkozva megállítja az időt, rádob 15 kést, majd a rusnyaság felrobban. A harccal azonban óvatosnak kell lenni, mert a késdobálás bizony keményen fogyasztja a manapontokat, ha pedig elfogynak, perceket várhatunk a visszatöltődésére: szerencsére a pályákon vannak kólaautomaták, amiknek a segítségével ez sokkal hamarabb megtörténik.

A rejtvények megoldása is az időhöz kapcsolódik, vannak titkos szobák, brutális főellenfelek, megtalálható és felszedhető tárgyak (pl. láncfűrész), minden, ami csak kell egy kellemes, 2D-s akció-platformjátékhoz. A koronát a végeredményre a remek zene, a csodálatos pixelart grafika, az ügyes pályatervezés, na meg az egészséges humor teszi fel. A Touhou Luna Nights maximálisan megéri a 15 eurós árat, nem hiába áll az értékelése 10/10 ponton! Ez egy must buy ajánlat, amit nem csak az akció-platformerek rajongói élvezhetnek, hanem mindenki más is! G

93%

Indie csemege

Treasure Stack

FEJLESZTŐ: PIXELAKES
MEGJELENÉS: 2019.03.01.
ÁR: 16,79 EURÓ, KB. 5300 FORINT.

A Treasure Stack egy látszólag egyszerű, rakj össze „három egyforma elemet" típusú játék, azonban a fejlesztők az alkotásukat a Tetris megoldásaival vegyítették, és ez ad neki különleges ízt. Az elemek, a kincsesládák felülről esnek le, a cél pedig úgy elrendezni ezeket, hogy az azonos színűek egymásra/egymás mellé kerüljenek. Ez azonban nem könnyű, hiszen a kinyitásához kulcsokra van szükség, blokkoló elemek is eshetnek, amiket csak bombákkal lehet eltüntetni. Kontroller erősen ajánlott a programhoz, ami szóló, négyfős lokális és online többjátékos módot is kínál. Pixelgrafika, kellemes zenék, kihívás, szórakozás: ezt nyújtja a Treasure Stack, amivel egyedül is el lehet lenni, de az igazi ízét az egymás elleni küzdelemben mutatja meg. G

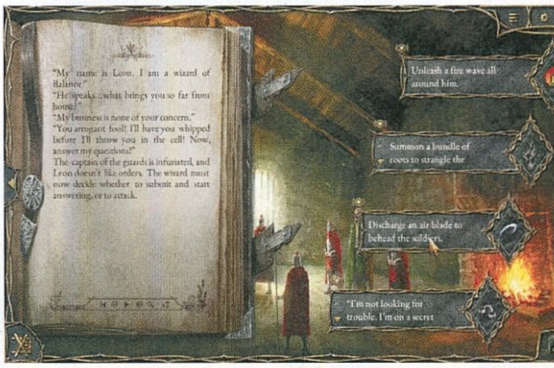
80%

The Ballad Singer

FEJLESZTŐ: CURTEL GAMES
MEGJELENÉS: 2019.02.15.
ÁR: 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6300 FORINT.

Az 1980-as évek végén, '90-es évek elején voltak népszerűek az Ian Livingstone által megalkotott Kaland Játék Kockázatkönyvek, melyeknek a történetét maga az olvasó alakította. A The Ballad Singer ezt a műfajt hozza el a mostani generációnak, a lapozható könyveket digitális formába öntve. Igen, ez egy hangoskönyv, érdekes történettel, kellemes szinkronnal, szép illusztrációkkal és kevés interakcióval. Egy rossz választás akár a karakter azonnali halálát eredményezheti, a történet hosszú, a teljes megértéséhez pedig nagyfokú angol nyelvtudás kell, ennek tudatában érdemes megfontolni a vásárlást. Tény, ez nem egy hagyományos játék, így azoknak ajánlható, akik gyerekkorukban Ian Livingstone rajongói voltak, a többiek pedig ezért az összegért inkább keressenek mást. G

85%



TÁRSALGÓ – Társ a társasban

Segítünk minden hónapban új elfoglaltságot találni a többes szórakozáshoz.

A rovat a Gémklub és a Szellemlovas támogatásával készül.

Dr. Fondor és az Idő Fellegvára és Rettegés Arkhamban

Dr. Fondor és az Idő Fellegvára
Gyártó: Funforge
Partner: Gémklub
Típus: kooperatív
Játékosok száma: 2-4
Játékidő: 30-45 perc
Korcsoport: 8+
Ár: 11 990 Ft
https://tinyurl.hu/oFZd/

Rettegés Arkhamban (3. kiadás)
Gyártó: Fantasy Flight Games
Partner: Szellemlovas
Típus: kooperatív
Játékosok száma: 1-6
Játékidő: 2-3 óra
Korcsoport: 14+
Ár: 19 990 Ft
https://tinyurl.hu/ql0m/

[ÍRTA WILSON] **Társas. Az átlagos magyar embernek erről szinte biztosan a Gazdálkodj okosan, a Monopoly, esetleg a Cluedo ugrik be, pedig ennél sokkal több van a témában, amely évek óta az aranykorát éli. Olybá tűnik, hogy ahogy egyre több helyről éri az embereket a modern korra jellemző digitális inger, annál inkább vágynak valami kézzelfogható, analóg szórakozásra. A társasjátékok ezt a szerepet pedig tökéletesen betöltik, hiszen nemcsak hogy más világokba repítenek, de több évszázados múltjuk révén nincs olyan téma, amit még ne dolgoztak volna fel. Új rovatunkban olyan játékokat igyekszünk bemutatni, melyek csak most kerültek piacra, esetleg kiváló címek a múltból, vagy akkora klasszikusok, amiket kötelező a polcon tudni, legyen az ember kezdő vagy épp veterán boardgamer!**

Nehéz fantáziátlanabb dolgot elképzelni annál, minthogy valaki a gonoszát úgy nevezi el, hogy „Dr. Gonosz", és ez különösen igaz annál a Funforge-nál, amelynek nem kell a szomszédba mennie, ha ihletet keres. Hiszen a francia társasjátékgyár kínálata bővelkedik a meseszépen kinéző, igazán karakteres játékokban, különösen, ha a pár száz évvel ezelőtti japán turistáskodást feldolgozó Tokaidóra gondolunk, és bizony a pazar ábrázolás az itthon kifejezetten ötletesen lokalizált Dr. Fondor és az Idő Fellegvárát is elérte. De nem csupán ez szól mellette, hanem az is, hogy egy egyszerű, de piszkosul szórakoztató kooperatív élményt kínál, amely a nevét leszámítva a fantázia hiányától sem szenved.

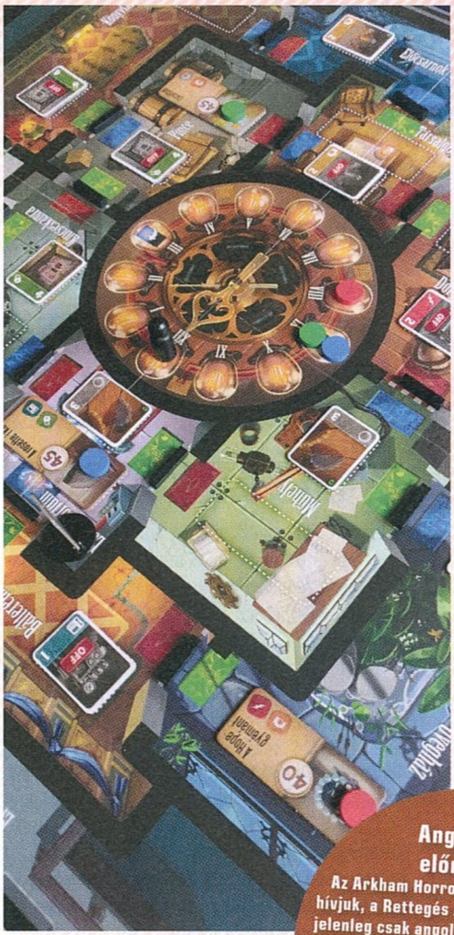
Ez mondjuk nem meglepő egy olyan főgonosznál, aki feltalálta az időgépet, ám ahelyett, hogy degeszre kereste volna magát lottóval, lóversennyel vagy valami egyéb machinációval, esetleg átírta volna a történelemkönyv lapjait, inkább felcsapott tolvajnak. Egyszerű ékszerek helyett ráadásul az emberiség történelmének legértékesebb kincseit vágta zsebre, fellegvárát olyan műremekekkel tömve tele, mint a Mona Lisa, a Rosette-i kő vagy épp a Frigyláda. A repertoár szó szerint több tucatból áll, így első blikkre könnyű feladatnak tűnhet mindössze négyet kimenteni, mielőtt a jó doktor végleg elzárna szintén négyet... De az élet, főleg ebben a kastélyban, csöppet sem ennyire egyszerű.

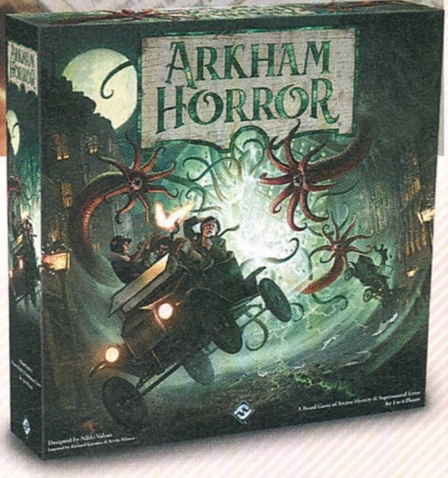
A maximum 4 játékost támogató Idő Fellegvára táblája ugyanis hatalmas, és egymástól független szobákra van szabdalva, melyek három tulajdonsággal rendelkeznek: az áthaladást megakasztó ajtókkal (melyek lehetnek nyitva és zárva), kapcsolókkal, valamint kincskártyákkal. Az indulás előtt véletlenszerűen dől el, hogy az elsőként lehelyezendő három kincs melyik, és hova kerül, ahogy az is, hogy a csapdákat működtető kapcsolók hol helyezkednek el (hat darab kikapcsolt, hat darab bekapcsolt állapotban indul). A kincskártyákon két fő információ található: egyrészt azon kapcsolótípusok, melyekből az összes lapkát (!) kikapcsolt állapotba kell fordítani, másrészt az az időkorlát, amely alatt meg kell kaparintani. Az idő ugyanis minden játékos körének végeztével ugrik egyet, kockadobással dől el, hogy épp mennyit. Amint az óramutató eléri egy kincs időkorlátját, az ereklye automatikusan a doktor birtokába kerül – négy után pedig bukjuk az egész játékot.

Mégis, hogy lehet akkor őket megszerezni? Maximális összedolgozással: az Idő Fellegvára ízig-vérig kooperatív játék, ahol az embernek nemcsak a saját, de a társai körét is jó előre meg kell terveznie, mivel csak 3 akciót lehet véghezvinni. Elsőként húzni kell két, az irányított szereplőhöz tartozó akciókártyát – melyek komoly segítséget nyújtanak, és egy lapka „ingyen" felhasználható –, aztán jöhetnek a hagyományos akciók, mint a mozgás, ajtó kinyitása, kapcsoló kikapcsolása vagy a kincs megmentése (feltéve, ha teljesültek hozzá a feltételek).

Ha a körnek vége, jöhet a kockadobás, méghozzá rögtön hárommal. Ebből az egyiket Fondor kockának hívják, és azt mutatja, hogy a doktor mennyit mozog, míg a színjelölő kocka azt, hogy milyen irányba. Minden szobánál látható, hogy az elérhető ajtók milyen színűek, így egyértelmű, hogy Fondor merre mozog. Csakhogy amikor áthalad egy nyitott ajtón, azt automatikusan be is zárja; ha olyan szobába lép, ahol kikapcsolt kapcsolót talál, bekapcsolja azt; ha olyan szobába lép, ahol már tartózkodik egy vagy több játékos, akkor minden karakternek ki kell menekülnie a kastélyon kívülre. Ráadásul még az óra is megy előre, úgyhogy a nyomás folyamatos, és a kockadobás miatt teljesen kiszámíthatatlan, hogy miként ér véget a kör.

A kiszámíthatatlanság, a folyamatosan változó körülmények miatt az Idő Fellegvára így kifejezetten nehéz, és kezdetben talán kicsit frusztráló is, hiszen Dr. Fondor elég gyorsan fel tudja rúgni a terveket, visszaállítva a





kapcsolókat, bezárva az ajtókat, de még a kincsekhez is azonnal oda tud teleportálni, ha úgy hozza a kockasors. Szerencsére az egyes karakterekhez tartozó akciólapkák ezt valamennyire kompenzálják, ahogy az is, ha az óra egy ötletszimbólumot ér el, amikor egy játékos karakterlapkája átfordítható, és elérhetővé válnak szuperképességei. Az első egy minden körben használható tulajdonság, a második pedig egy nagy erejű akció, amely brutális előnyt adhat: például átfordíthatók távoli kapcsolók, vagy Dr. Fondor mozgása is jegelhető. Az Idő Fellegvára emiatt rengeteg újrajátszási lehetőséget rejt magában, és egyszerű, könnyen megtanulható szabályrendszere ellenére van annyira nehéz, hogy mindig tartogasson kihívást.
És ha kihívásról van szó…

RETTEGÉS ARKHAMBAN (3. KIADÁS)

…akkor kevés dolog említhető egy lapon a legendás, idén 32. születésnapját ünneplő Arkham Horrorral, amely 2018. novemberében kapta meg a minden eddiginél kidolgozottabb harmadik kiadását, és amely már a doboz kinyitása után legalább akkora erővel képes elrettenteni, mint a forrásul szolgáló Cthulhu-mitológia univerzumának bármely szabadon választott lénye. Azt mondani ugyanis, hogy a Rettegés Arkhamban egy meglehetősen komplex játék, nos, a dolgok elég durva alábecslése lenne.

Az 1926-ban, a szesztilalmat kijátszó zugkocsmák és az ebből súlyosan meggazdagodó maffia korában járunk, Arkham városában, ahol a legnagyobb probléma hirtelen nem az lett, hogy hol lehetne egy jó hideg sört szerezni, hanem az, hogy miként lehetne megakadályozni a világvégét, miután dimenziókapuk tűnnek fel, és azokon olyan lények kezdenek el beáramlani, akik nem barátságot keresnek, hanem egy kiváló helyet az apokalipszis beindításához. Játékosként a feladatunk természetesen ennek a megakadályozása, mielőtt a Mérhetetlen Vén felébred, nyomokat keresve, szörnyeket győzve le, és jó esetben felépítve egy olyan repertoárt, amellyel egyszer és mindenkorra pontot tehetünk az invázió végére. Mindez megpróbálható egyedül (nem ajánlott), és persze csapatban is – utóbbi esetben talán egy kis esély is van a sikerre.

Angolosok előnyben!

Az Arkham Horror, vagy ahogy itthon hívjuk, a Rettegés Arkhamban 3. kiadása jelenleg csak angol nyelven érhető el, így aki nem bírja kivárni az esetlegesen érkező magyar változatot, jobb, ha idejekorán beleveti magát a lovecrafti világ angol szakszavainak megismerésébe, főleg, mert az új verzió minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektet a történetvezetésre.

Szuperhősök helyett ráadásul teljesen átlagos, egyszerű embereket irányíthatunk: rendőrt, titkárnőt vagy épp professzort, akik nyomozóként járják Arkhamot a négy lehetséges helyzet egyikébe csöppenve. Ezen helyzetek döntenek arról is, hogy miként fest a játéktér. A most már moduláris alapú, sokszögekre osztott, duplaoldalas térképelemek puzzle-ökre emlékeztető módon simulnak egymásba, és bár emiatt Arkham inkább néz ki egy űrállomásnak, semmint egy horror sújtotta városnak, ez is azt garantálja, hogy minden egyes játék valamilyen módon teljesen eltér az előzőtől.

A játékmenet négy fázisra oszlik. Az akciófázis során két lehetséges akció vihető végbe, úgymint a mozgás, a támadás, a kutatás, a kereskedelem, a pénzszerzés. Ezt követően a szörnyeké a terep, akik egyedi tulajdonságokkal hozzák rá a frászt a nyomozókra (akik akár meg is őrülhetnek), majd jönnek az arkhami találkozások, melyek újabb elemekkel toldják meg a sztorit, és végül jön a mítosz, melynek során kapuk nyílnak, szörnyek kerülnek elő, nyomok kerülnek elhelyezésre, és a mítoszkártyák különleges hatásai érvénybe lépnek.

Ez csak a lehető legfelületesebb bemutatása annak, miként zajlik az Arkham: nem véletlen, hogy csak a szabálykönyv több mint 20 oldalas, és mellé még jár egy másik kiadvány is, amely egy szimpla játékot mutat be – ebből is kitalálható, hogy az Arkhamet elsajátítani bizony nem két perc, az első játék akár 5-6 óráig is eltarthat, de a későbbiek sem nagyon teljesíthetők 2 óra alatt. Ráadásul a lebonyolításhoz rengeteg helyre is szükség lesz, hiszen nemcsak a játéktér nagy, de elemből, jelölőből is annyi van, mint általában egy polcnyi társasban összesen. Na, de a Rettegés Arkhamban nem egy szimpla élmény, hanem egy valóságos monstrum: nemcsak a lovecrafti mítosz feneketlenül mély, hanem a világ megmentése is – újra és újra, az otthon melegében!

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

STEAM

➲ Sziasztok!
A Steamben a játékok letöltése valami irgalmatlan lassú. Van hogy 126kb-tal, 75kb-tal, 41kb-tal szed le, de olyan is volt, hogy csak byte-onként töltődik, és nem tudom mi a probléma. Elengedtem egy vírusirtót - semmi, gép újraindítás - semmi, Steam letörlése és újratelepítése - semmi, gép kikapcsolása majd újra bekapcsolása – semmi. Maga a gép rendben van. Nem steames játékoknál ilyen nincs pl.: a Diabló 3-mat 1 óra alatt újra tudtam telepíteni.

Válaszotokat előre is köszönöm.

➲ K. GYULA

Mostanában mások is panaszkodtak belassulásra, ebből azt gondolnám, hogy valami szervergond lehet. Próbálkozz meg a Steam – Beállítások – Letöltések menüben a Letöltési régió változtatásával (ha esetleg ugyanitt korlátozás lenne beállítva, akkor azt megszüntetni).

FURCSA GLITCH

➲ Sziasztok!
Egy olyan problémával állok szemben, ami játék közben jelenik meg. Nagyon fontos, hogy steames játékokról van szó, ugyanis amikor Originen vagy Uplayen játszok, ez nem jelenik meg. Az is fontos, hogy a monitoromon semmilyen fizikai sérülés sincsen. A tárgyra térve: pl. a Killing Floor 2-ben belépés után, játék közben, a monitoromon egy fura pixelhiba jelenik meg egy téglalapban, nagyon erős rózsaszín, kék színű pixelek ugrálnak ide-oda.

Általában minden játékomnál máshol jelenik meg a képernyőn, néhánynál pedig ezt a pixeles téglalapot egy hatalmas rózsaszínű vibráló karika is követi. Megpróbáltam már a Steamet, és a VGA drivert is újratelepíteni, de nem segített a helyzeten. Lehet az a probléma talán, hogy az újonnan vásárolt videókártyám beszerelése után nyomtam egy újratelepítést a gépemre?

A gépem: Intel Core i3-4160, Gigabyte GeForce GTX 1050 OC, ASROCK B85M PRO4, 2x 4GB Kingstone HyperX DDR3 1600MHz RAM, Windows 10.

Illetve a játékok, amiknél eddig előjött ez a probléma: Killing Floor 2, Rising Storm 2 Vietnam, Verdun, Lost Planet 3, Ballistic Overkill. Több játéknál már meg sem próbálom, mert valószínű hasonló eredményt produkálna.

Remélem értelmesen fogalmaztam.
Segítségeteket előre is köszönöm!
A Guru legyen veletek!

Na, összegezzük, hogy mit tudunk: Minden steames játékban előjön a bug, de a nem steameseknél nyoma sincs – ezzel elvileg kizárhatjuk, hogy a VGA, a megjelenítő vagy a kettőt összekötő kábel lenne a hibás. A Windows friss telepítés (ez azért fontos, mert a korábbi VGA kártya driverének „szemetei" még ott lehetnének a rendszerben, de ez kizárja ezt is), a VGA driver friss, szóval ezen a nyomon sem érdemes továbbhaladni. Marad a Steam-kliens, de ezt meg újratelepítetted, úgyhogy két harmatos ötletem lenne:
1. Steam átfedés kikapcsolása (Steam kliensben, a Beállításoknál, Játékban címszó alatt), 2. Háttérben futó segédprogramokat kilőni (mindent, ami értesítést küldhet)... Arra gyanakszom, hogy az a krikszkraksz valamiféle értesítés, felugró kis ablak hibás megjelenítéséből (átfedés) adódik.

Ps. Azért a biztonság kedvéért eressz rá egy 3DMarkot vagy valami stressz-tesztet arra az új VGA-ra, nehogy kiderüljön a végén, hogy mégis az a ludas...

DRAGON AGE: INQUISITION

➲ Szia Tika!
Köszi, az eddigi segítséged, de most komolyabb gondom akadt. Eredeti Dragon Age Inqusition játék az Originen sehogy sem akar elindulni, betölt egy darabig, de aztán nem indul el a játék. Nem tudom, mi lehet a hiba oka.

Amennyiben a gépigényt leellenőrizted, és rendben van, akkor azt kéne megnézni, hogy a vírusirtót kikapcsolva (különösen az AVG-ről és Avastról jöttek olyan jelzések, hogy néha blokkolják a DAI futását) elindul-e a játék, és ha igen, akkor a kivételekhez hozzá kell adni a Dragon Age-et, aztán mehet vissza a víruskereső. Illetve így, hogy hibaüzenet nincs, egy halvány esélyt látok arra is, hogy nincs elég jogosultságod a futtatáshoz (Origint úgy indítsd, hogy jobb klikk az ikonján, Futtatás rendszergazdaként, aztán a kliensből indítsd a DAI-t).

PROJECT REMEDIUM

➲ Szia Tika!
Az a problémám ezzel a játékkal, hogy a grafikai beállítástól függetlenül (értsd: teljesen mindegy milyen beállításon van) zöld csíkok villódznak a képen. Lescreenshotoltam, de a képeken nincsenek ott a csíkok. Kérlek, segíts, mert ennek ellenére nagyon tetszik a játék, és végigtolnám.
A vasam: Intel Core i5-8400 2.81GHz
8 GB RAM
NVIDIA GeForce GTX 1050 TI
A válaszod előre is köszi!

Végigfutottam a játék fórumait, viszont sehol nem említenek hasonló problémát... Amit el tudok képzelni, hogy esetleg egy laptopon futtatod a játékot, a játék gépigényénél ugyanakkor meg ott egy megjegyzés, hogy a hordozható gépek VGA kártyái hivatalosan nincsenek támogatva (lehet, hogy fut rajtuk, lehet, hogy nem). Aztán persze az is lehet, hogy nem laptopon próbálkozol...

Mindenesetre két dolgot érdemes megpróbálni:
- VGA drivert újrarakni, méghozzá a legfrissebbet, innen –> https://tinyurl.com/ydbpn3zu (ha laptop, akkor az Nvidia

oldaláról a Notebook jelzésűt, illetve a laptop gyártójának oldaláról a legfrissebbet szintén érdemes kipróbálni)
- a másik ötletem az lenne, hogy nézzük meg, mi van, ha a Steam átfedést kikapcsolod (Steam kliensben játékon jobb klikk, Tulajdonságok, és A Steam átfedés engedélyezése a játékon belül opció elöl pipa ki, aztán OK)

FALLOUT NEW VEGAS

➲ Kedves Tika!
A segítséged szeretném kérni. Régebben feltelepítettem a Fallout New Vegast (eredeti steames, enplczru verzió, összes kieg.), töltöttem le hozzá pár modot (Nexus mod managerrel), működött rendesen, beleöltem 60 órát. Aztán egyszer történt, hogy a Steam egy frissítés után nem találta a játékokat. Kézzel megadtam a forráskönyvtárat, meg még valamit bűvészkedtem, de így pár mod nem működött. Így teljes törlés (uninstall, Steam könyvtárból is töröltem, a mod manager mappáját is, save mappát is, savegame managerrel játékállás mentése). Majd újratelepítés modokkal (a régiek és néhány új). Gamesave managerrel mentések vissza. Tudtam is folytatni ahol abbahagytam.

A probléma pedig:
Az újratelepítés előtt volt egy házam a Yangtze emlékműtől nem messze (képek mellékelve), ami az újratelepítés után teljesen megváltozott, pedig telepítettem ugyanazokat a modokat is mint először. Voltak benne szekrények, alul pince ággyal stb. Most teljesen megváltozott (úgy néz ki, mint a youtube videókon, ahogy most megnéztem, tehát valszeg ez lenne az eredeti). Ami nem lenne baj, csakhogy a szekrényekben tároltam rengeteg cuccot. Fegyver, páncél stb.. Direkte olyan modot, ami ezt a házat megváltoztatta volna nem telepítettem (elmentettem a régi, eredeti modlistát, mellékelve az is). Újratelepítettem modok nélkül, teljesen szűz játékot is, akkor sem voltak benne a szekrények.

Hogyan tudnám visszacsinálni a régi házat, vagy legalább a rengeteg cuccot valahogy visszakapni? Nagyon-nagyon hálás lennék, ha ebben tudnál segíteni

➲ **ÁDÁM**

A modlista nem sokat segített, de azért valami szemet szúrt, szóval, ha a ház most van „eredeti" állapotban, akkor lehet, hogy anno mégis történt valami (mégis volt mod, esetleg más forrásból)? Egyébként az a probléma, hogy ilyen mélységben (modok) nem ismerem a Fallout NV-t, és a gugli sem segített, mert ott is csak olyan célzásokat találtam, hogy a berendezések el- és feltűnése modokhoz kapcsolódó hiba... Annyit tudok tenni, hogy körbekérdezzük a népeket, aztán ha mond valaki valami értelmeset, továbbítom neked. Szóval hölgyek, urak, ha találkoztatok hasonló problémával, és a megoldást is tudjátok, küldjétek el a mentőöv címére.

METRO EXODUS

➲ Szia Tika!
Nemrég megvettem az új Metro-t, a telepítés, és minden más rendben volt, de van egy kis akadozás játék közben. Mindig beszaggat, pedig szerintem egy i5, 8GB RAM, R9 290, Win10 gépen nem kéne. A másik kérdésem, hogy van ilyen robbanófejes nyílvessző, de nem tudom, hogyan lehet betölteni?

Előre is köszi a választ!
A Guru legyen veletek!
Üdv,

➲ **R@LI**

AMD-s videokártyáknál nem árt kikapcsolni az nvidiás okosságokat, mint pl. a tesszeláció, de az a legjobb, ha dx11-ben az advanced physx-en kívül mindent kinyomsz. A lényeg, hogy leginkább a tesszeláció és a hairworks fogja vissza a másik gyártó kártyáit. Ami a különböző skulókat illeti, a Tab-ot nyomva tartod, és a négyirányú keresztnél az egér mozgatásával tudsz választani (vagy TAB, és R).

ANTHEM

➲ Sziasztok!
Beragadtam az Anthemben Fort Tarsis-nál, aztán most már több napja nem jelenik meg új küldetés, és akárhová megyek, egy nyamvadt feladatot nem tudok kicsiholni, pedig oda-vissza körbejártam mindent. Valamit kihagytam, de fogalmam nincs mit, és nagyon rossz ez így.
Tudtok segíteni?
Üdv,
➲ **ADRIS**

Ismerős probléma, gyanítom, hogy elég lesz benézni a quest-listádba, és meglesni a függőben lévőket, mert ilyentájt szokott beesni a Tombs of the Legionnaires küldetés, ami Freeplayben teljesíthető. Amennyiben freeben a térképen ott a négy sír helye, ilyen kapuszerű izé ki van pakolva, akkor biztos, hogy ez hiányzik, csak ugye senki nem gondolná, hogy át kell váltani az imént említett játékmódra a továbbjutáshoz.

HANG

➲ Szia Tika!
Az lenne a problémám, hogy nem működik a gépemen a hang, az előlapi és hátlapi csatlakozóknál is csak halk, recsegő hangot hallani. A monitorról/TV-ről jön csak hang, ami nem lenne probléma, ha lenne rajta 3,5mm-es jack csatlakozó. Fejhallgató jó, más számítógépeken működik, de azért másikat is próbáltam, ám annál sem ment normálisan.
A BIOS-t reseteltem, az előlapi csatlakozót kihúztam és visszadugtam, Windowson futtattam a hibaelhárítót. Egyik sem működött. Annyi lett a gépben a probléma előtt szerelve, hogy merevlemezt raktam bele a régi gépemből átmásolni a fontosabb adatokat a gépben, ezt később kiszedtem, nem hiszem, hogy a probléma ettől lett volna, mert csak 2 kábel lett átdugva a DVD-olvasóból. Most akkor mit csináljak, teljesen tanácstalan vagyok ez ügyben.

A Vezérlőpult – Hardver és hang – Hang – Lejátszás fülön az alapértelmezett eszközt (aktív) keresd meg, jelöld ki, nyomj a Beállítás gombra, itt válts sztereóra, aztán a teszthangot ellenőrizd. Az Eszközkezelőben (Vezérlőpult) szintén rá kell nézni, hogy a hangkártya drivere körül minden oké-e, és ha ez egy alaplapra integrált hangkártya érdemes hozzá új drivert letölteni pl. az alaplap gyártójának weblapjáról, mert ilyenkor emlékeim szerint a Realtec feltesz egy segédprogit is (amit az alap windowsos driver nem), és ebben a kimeneteket is lehet állítani.

Előfordulhat, hogy a hangkártya megadta magát, ez esetben, ha költséghatékony megoldást keresel, akkor ilyen vagy ehhez hasonló USB-s cuccal kiváltható, mint ez itt https://tinyurl.com/y4g7o4us.

AC: UNITY

➲ Sziasztok kedves PC Gurusok!
Az említett játékkal lenne egy olyan fajta problémám, hát hogy is fogalmazzak, az ubisoftosok kifelejtettek valami igen fontos dolgot a játékban, tehát nem lehet új játékot kezdeni. Továbbá nem lehet kitörölni a játékállást. Szeretném az Assassins Creed sorozatot most újra kijátszani, csak hát ott van a régi játékállás. Néztem videókat, hogy a Steam folder 857-es mappát kell kitörölni, stb., vagy az ubisoft game launcher/savegames/ könyvtár, és ott ugyanúgy a 857-es mappát törölni, de ezek nem váltak be, a játékállás ugyanúgy megmaradt.
Tudnátok segíteni, mert szeretném kijátszani megint :)

A mappák kitörlése önmagában nem elég, mert a UPlay a felhőből vissza tudja állítani a régit. Tehát először a UPlay-kliensben, a Beállítás – Általános részben a Mentésszinkronizálás engedélyezése a Felhőbe opciót ki kell kapcsolni (ki kell venni a pipát), aztán törölni a UPlay mentési mappát, új játékot indítani, és a szinkronizálás mehet vissza...

Ez a két mappa számít:
Uplay – ...:\Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\savegames\[Uplay ID Number]\720
Steam – ...:\Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\savegames\[Uplay ID Number]\857

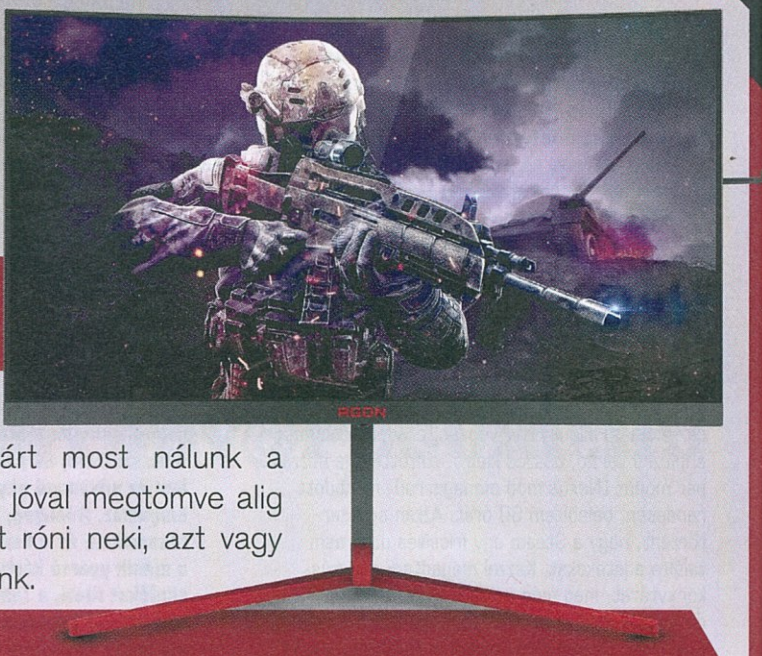
METRO LAST LIGHT

➲ Kedves Tika!
Régebben játszottam ezzel a játékkal, (olvasom a Metro könyveket, melegen ajánlom), és akkor is segítettél, csak nincs már meg az az e-mail. Szóval ennél a játéknál minden szép és jó, csak kilépni nem tudok belőle rendesen. Az ESC gombra nem reagál. Ha jól emlékszem, írtál valami billentyű-kombinációt, amivel ki tudok lépni. Addig marad az újraindítás.
Segítségedet előre is köszönöm.
➲ **JÓZSEF**

Az ALT+F4 általában mindig működik, ha nincs más kiút (vagy CTRL+ALT+DEL, Feladatkezelő, és Folyamat bezárása). Az, hogy az ESC miért nem működik elég nagy rejtély, próbáltál esetleg másik billentyűzetet?

G-SYNC, 2K ÉS MINDEN, AMI JÓ

AOC AG273QCG 27



[ÍRTA **BODAK**] Az AOC termékpalettáján a játékosoknak szánt monitorok AGON néven futnak, közülük járt most nálunk a felsőkategóriás AOC AG273QCG, mely minden földi jóval megtömve alig hagy kívánnivalót maga után. Ami keveset fel lehet róni neki, azt vagy megkerülni nem lehet, vagy nagyítóval kellett keresnünk.

Az AOC AG273QCG-t nem nehéz megszeretni, elvégre pont annyit tud, mint amennyit egy vérbeli gamer monitortól várunk manapság, sőt még egy kicsivel többet is. Persze nem hiányosságok nélkül, de a háromféle paneltechnológia (TN, VA, IPS) mindegyike kínál előnyöket és hátrányokat, melyek megléte alapvető felépítésükből adódóan elkerülhetetlen.

ADJA AZ ÍVET

A dobozban a szokásos felszereléseket találjuk: külön lecsomagolva egy HDMI, egy DisplayPort és természetesen a tápkábel lapul a szokásos CD és használati útmutató mellett, féltéglányi adaptert ezúttal szerencsére nem kapunk, azt a 8,8 kilós szörnyeteg hátuljába építették be. A kábeleknek megfelelő csatlakozási lehetőségeken túl 4 darab, gyorstöltésre is alkalmas USB 3.0 portot, valamint egy-egy sztenderd jack-csatlakozót kapunk a fülesnek és a mikrofonnak. Előbbinek két visszahúzható akasztót is beépítettek a monitor mindkét oldalába, és bizony továbbra is erősen javallott a fejhallgató vagy hangfalszett használata, mert a 2×2 W teljesítményű beépített hangszórók a mélyhangokat hírből sem ismerik. Hangzásuk egyenesen botrányos, még mindig nem értjük, hogy egyes modellekbe a gyártók minek erőltetik bele a saját félresikerült megoldásaikat.

AZ AG273QCG 27 A MAGA FELSZERELTSÉGÉVEL ELSŐ RÁNÉZÉSRE LENYŰGÖZŐ, AZTÁN KÖZELEBBRŐL MEGVIZSGÁLVA SZÓ SZERINT TALÁLTUNK RAJTA FOGÁST.

Maga a kijelző 27 hüvelykes képátlóval büszkélkedhet, melyet oldalt és fölül igen vékony kávák fognak közre, és enyhe, 1800 R ívet kapott a „nagyobb immerzió" érdekében. Nem ettől fogunk hasra esni (továbbra is 21:9-en mutat jól), de egyáltalán nem zavaró az ívelt kijelző, bár komolyabb grafikai munkákra ebből adódóan nem alkalmas, igaz, arra amúgy sem az ebben fellelhető 2560×1440 képpont felbontású TN panel való. Egyrészt az ív enyhe torzítása miatt, másrészt a technológiából adódóan, mert az optimálistól eltérő betekintési szögnél iránytól függően tisztán kivehető arany vagy ezüst árnyalatú színeltérés jellemző. Szerencse, hogy a kijelző a szokásos magasság- és dőlésszög-beállításon túl vízszintesen is forgatható, így kiküszöbölhetjük ezt a hibát.

MITŐL DÖGLIK A GAMER?

Naná, hogy a színes LED-ektől. Esetünkben ezek a hátlapot körben díszítik, a fényjátékot pedig az OSD-ből szabhatjuk testre, ha inkább a monitor hátulját nézegetnénk játék közben. Viccet félretéve, a kötelező marhaságon felül azért van miért benevezni tesztünk alanyára: a 165 Hz-es képfrissítés és a G-Sync támogatás két olyan funkció, amit nem kell agyonmagyaráznunk. Amit viszont nem árt tudni, hogy ezek csak a DisplayPorton csatlakoztatva működnek, amatőr hiba HDMI-n próbálkozni velük, ne essetek bele!

Az optimális beállítások keresése közben azonban akadt okunk morogni is, a „Game Mode" presetekbe való belépésnél az előzőleg beállított adatokból csak az RGB-kalibrációt menti el a monitor. Mondanunk sem kell, hogy a különféle módok összehasonlításánál ez elég bosszantó, mert emiatt kénytelenek voltunk felülírni az egyiket, hogy megmaradjon a szemünknek kedves kombináció. Ráadásul egyes alapbeállítások nem is engedik a LowBlue mód bekapcsolását, vagyis a késő esti játék ezeknél garantáltan belekutyul a hormonháztartásba, és emiatt nehezebb lesz elaludni.

TÖKÉLYRE HANGOLVA

A legélesebb és szellemképtől mentes képet a „medium overdrive" beállításokkal sikerült elérnünk, bár a 120 Hz fölötti tartományban már alig észrevehető a különbség. Az élességen még némi szellemkép megléte mellett is lehet javítani, ami egy kis ügyeskedéssel a G-Synckel együtt aktiválható is egyes monitoroknál.

Mi mégsem javasolnánk ennek a nemhivatalos hacknek a kipróbálását, mert az eredmény nem minden játéknál kielégítő, ugyanis, ha túl gyakran és túl nagyot esik a képfrissítés, akkor zavaróan bevibrál a kép. Mondanunk sem kell, ez nem túl jó hír. Ha minden a helyére került, akkor viszont már nem lesz panasz a színhűségre, az sRGB spektrum 99%-át lefedő színpaletta meggyőző képet ad, a kontrasztra sem lehet egy rossz szavunk sem.

ÍVELT GAMER: NINCSEN PÁRJA

Tehát egy igazán remek TN panelt kaptunk, ami ezen az áron (cirka 230 ezer forint körül kapható az AOC AG273QCG) el is várható, azonban hozzátennénk még azt is, hogy hasonló tulajdonságokkal bíró monitort ugyan kapni ebben a kategóriában, de íveltet már nem nagyon. Összegezve tehát, ha mindened a képfrissítés, cikkünk alanyát csak ajánlani lehet, de ha nem fontos a magas fps, akkor van más választás is. De a kérdés az, hogy gamer monitornál ki az, akinek nem fontos a képfrissítés?

A külföldi és hazai fantasztikum legjava

MEGJELENIK HAVONTA NORMÁL ÉS XL VÁLTOZATBAN IS

ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNYES ÁRON!

RENDELD MEG ITT: **WWW.GALAKTIKABOLT.HU**

FORRADALOM VAGY CSAK ÍGÉRET?

GOOGLE STADIA

[ÍRTA BODAK] A Google a Game Developers Conference 2019 során leplezte le azt, amivel a játékipart igyekszik fenekestől felforgatni: sokak várakozásaival ellentétben azonban nem egy újabb konzolt kapunk, hanem (dobpergés) egy újabb streaming-szolgáltatást.

Nem új ötlet az a fajta játékszolgáltatás, melylyel a Google előáll, hiszen a streamelés a filmeknél már működik és sikeres, nem csoda hát, hogy a Netflix ötletét más módon is alkalmaznák. Persze játékok streamelése terén sem ők az elsők, az Nvidia és a Sony is próbálkozott/próbálkozik hasonlóval, több-kevesebb sikerrel. Optimizmusra adhat okot, hogy a keresőóriás hatalmas technikai és anyagi háttérrel rendelkezik, vagyis ha valaki, akkor a cég az embereivel képes lehet valóra váltani az ígéretet, de azért bőven akad még kérdés.

KRUMPLIN JÁTSZANI

Az elképzelés magva egyszerű, de nagyszerű: a játékhoz csak netkapcsolat, egy kijelző és egy kompatibilis kontroller kell – bárhol, bármikor és bármin játszhatunk a legújabb sikercímekkel. A munka nehezét egy távoli szerver végzi, a játékos effektíve azon játszik, anélkül, hogy a hardvervásárlással lenne gondja.

Az ötlet majdnem mindenkinek előnyére válhatna. Lássuk először azokat, akik profitálhatnának belőle, már persze a Google-ön túl. A nagy kiadók nem titkolják, hogy ebben látják a jövőt, az Electronic Arts és a Ubisoft például már jó előre lenyilatkozta, hogy szerintük ez az az irány, amelybe a játékiparnak szükségszerűen tartania kell. Amellett, hogy valószínűleg igazuk van, azt azért megjegyeznénk, hogy minden szentnek maga felé hajlik a keze, hiszen így korlátozások nélkül elérhetnek hatalmas tömegeket, akiket eddig a hardvervásárlás és/vagy fejlesztés tartott vissza, emellett nem kell saját szerverparkok fenntartásával és a terjesztéssel bajlódniuk. Végül, de egyáltalán nem utolsó sorban, a kalózkodás, a warez teljesen visszaszoríthatóvá válna, ami érthető módon régóta nagy álma a kiadóknak.

A fejlesztőknek sem jelentene problémát és kihívást, hogy több konfigurációra optimalizálják játékukat, ahogy a konzolok esetében, úgy itt is egy előre meghatározott hardverrel számolhatnának, ráadásul az ígéretek szerint nem is akármilyennel. Bár közelebbi részleteket nem tudunk, a Google szerint idén elrajtoló Stadia mintegy 10 TFLOPs számítási kapacitással rendelkező videokártyát (ez kicsivel fölé licitál egy Nvidia GTX 1080Ti kártyának), 17 GB RAM memóriát és egy ismeretlen, valószínűleg AMD gyártmányú és 2,7 GHz órajelű CPU-t jelent, mindezt pedig felhasználónként biztosítják. Ha enyhiből nem lenne világos, akkor ez mai szemmel bizony egy felsőkategóriás masinának felel meg, és ha hiszünk a marketingnek, kedvenc játékainkat 4K felbontáson és 60 fps képfrissítéssel élvezhetjük majd.

AZOK A SZERENCSÉSEK, AKIK ELSŐKÉNT PRÓBÁLHATTÁK KI A STADIÁT, CSAK EGYETLEN JÁTÉKON TESZTELHETTÉK A SZOLGÁLTATÁST, AMI AZ AC ODYSSEY VOLT.

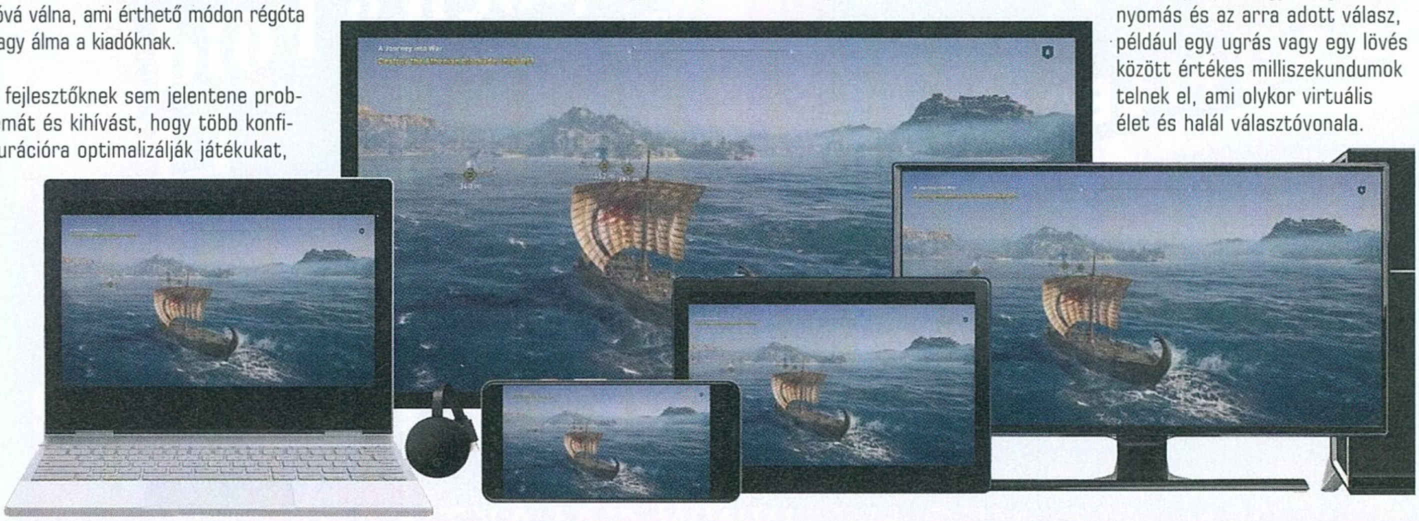
EGYIK SZEMÜNK SÍR, A MÁSIK NEVET

Játékosként nem kéne bajlódni sem a letöltéssel, sem a hardvervásárlással, sem pedig a csalókkal. De azért van egy feltétel a havi díj leszurkolásán túl is, méghozzá a megfelelő sávszélesség és a megbízható netkapcsolat megléte. A levezetést most kihagynánk, és maradunk a Google ajánlása szerinti 25 Mbps-nál, ennyi szükséges ugyanis az FHD/60 fps meglétéhez, és mintegy 30 Mbps a 4K/60 fps eléréséhez. Kis hazánkban azért ezzel is akadnak bökkenők, de egyelőre mindegy is, mert első körben a tengerentúlon és „néhány" európai országban kerül bevezetésre a szolgáltatás, ami – lássuk be – nem valószínű, hogy a Kárpát-medencét jelenti...

Azonban akadnak olyanok is, akiknek nem feltétlenül válik előnyére a dolog, elvégre, ha egyszer beindul az üzlet, akkor a klasszikus online játékáruházak szép lassan lehúzhatják majd a rolót. Persze addig még sok víz lefolyik majd a Dunán. Mellettük a független játékfejlesztők (indie-k) is aggódva tekintenek az új szolgáltatásra, mert nem tisztázott, hogy a havonta befolyó összegekből a kisebb címek hogyan profitálhatnának, ha egyáltalán csurran-cseppen számukra is valami. De nem csak ők aggódhatnak, hiszen a hardvergyártók java is veszthet az üzleten, a játékosoknak szánt csili-vili videokártyákra, processzorokra, memóriákra és perifériákra menthetetlenül csökkenne az igény, azok piaca beszűkülne, ami sokaknak fájó pont. Persze egy vékonyabb réteg, a szerverparkokat felszerelő cégek és azok szűkebb holdudvara örülhet majd, amíg a karbantartásokra és fejlesztésekre/bővítésekre leszerződnek, de ők lesznek kisebbségben. Természetesen akad, akit nem siratnánk meg, mert azt hiszem, a csalók aligha fognak hiányozni bárkinek is, ahogyan a hardversznobok sem, akik azért röhögnek a másikon, mert az egy „kenyérpirítón" próbál játszani.

ÍGÉRET ÍGÉRET HÁTÁN

A streaming azonban magában hord egy-két járulékos akadályt is, hiszen az adatoknak (a mi oldalunkról az input, szerveroldalról pedig a kiszámolt képkockák) oda-vissza hasítaniuk kell, és ez bizony elkerülhetetlen látenciát jelent. Vagyis a gombnyomás és az arra adott válasz, például egy ugrás vagy egy lövés között értékes milliszekundumok telnek el, ami olykor virtuális élet és halál választóvonala.



A Stadiához a kontrolleren kívül nincsen szükségünk semmilyen hardverre, ami közvetlenül a szolgáltatás szervereivel van kapcsolatban.

Ezt a cégnél, amennyire lehet, igyekeznek kiküszöbölni, a számtalan szerver helyett ugyanis közvetlenül a Google adatközpontjára csatlakozva rövidítjük le akár fizikailag is az adat által megteendő utat. A Google belső tesztjei és a Digital Foundry tesztjei alapján azonban egészen elképesztő szintre sikerült ezt lefaragni, az Xbox One válaszidejénél minimálisan lassabb késleltetést mértek, vagyis bőven játszható szintet ígér a Stadia, mely a megjelenésre csak javulni fog.

Mindemellett olyan funkciókat is bemutattak, melyek minden eddiginél rugalmasabb játékélményt kínálnak. Ha kedvenc videósunk játszik éppen valamivel, csak egy gombnyomás és indíthatjuk is a játékot, vagy éppen az erkélyen napozva, tableten is irthatjuk a démonokat, majd ha útra kelünk, mobilon ott folytathatjuk a kalandot, ahol abbahagytuk, végül otthon a tévé és a tablet segítségével is játszhatunk partnerünkkel.

KÉRDÉS KÉRDÉS HÁTÁN

Viszont kifejezetten furcsa, hogy az elvileg idén elinduló szolgáltatás árairól semmit nem közöltek. Ahhoz, hogy a Stadia versenyképes legyen, a leszurkolt előfizetési díj összegének alacsonyabbnak kell lennie, mint egy új konzol plusz annak fizetős online elérése – mondjuk 3-5 évre számítva. Ez pedig aggodalomra adhat okot, mert ugyan hardverrel és teljesítménnyel már villoghat a Google, vagyis már pontos elképzelésük van arról, mire készülnek, ennek ellenére egy szót sem hallhattunk arról, hogy ez mennyibe fog nekünk kerülni. De nemcsak a szolgáltatás díját nem ismerjük, hanem a bemutatott kontroller ára is rejtély. PC-n és konzolon ez szerencsére nem kötelező tartozék, csak akkor lesz rá szükség, ha házon kívülre vagy okostévére szeretnénk vinni a játékot.

Az is kérdés, hogy a fejlesztők részéről mekkora erőbefektetést igényel a Google API-jára felkészíteni a játékaikat. Ez azért is lényeges, mert arról sem tudni semmit, hogy visszamenőleg is kapunk címeket, vagy csak új játékokra számíthatunk? Azt tudjuk, hogy a Doom Eternal érkezik, és a Ubisofttal való együttműködésük alapján feltehetően a francia kiadó címei is, de a kezdeti játékkínálatról nem ejtettek komolyabban szót, ahogyan a jövőbeni terveikről sem. Ez pedig a konkurenciának tekinthető, széles könyvtárhozzáférést biztosító Xbox Game Pass, PlayStation Now és Origin Access mellett ugyancsak különös, de hitelezzük meg nekik, hogy az idei nyár folyamán még lesz alkalmuk ismét magukra terelni a figyelmet, méghozzá egy lenyűgöző árazással és katalógussal.

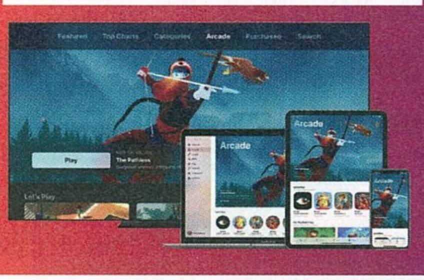
ELŐ AZ ÜVEGGÖMBÖT

Leporoltuk hát üveggömbünket, és megpróbálunk a jövőbe látni, de pontos választ nem ad, csak két alternatívát. Az egyikben a Google az exkluzívokkal tarol, és öt év alatt megreformálja a játékipart, ami az 5G hálózatok terjedésével valódi forradalmon esik át. A másikban a Stadia túl drága lesz, kevés játékot hoz, a Google pedig öt év elteltével a Google Plus mintájára nem erőlteti tovább a koncepciót, mert nem hoz elég hasznot. A platformra fejlesztők elesnek bevételeiktől, a játékosok pedig hiába szeretnék letölteni a szerverek leállása előtt a kedvenc címeiket, azok örökre elvesznek.

Persze ez csak fikció, de ha úgy vesszük, jelenleg a Google Stadia sem több annál. Láttunk már jönni és menni hasonlatos szolgáltatásokat, de megrengetni egyik sem tudta a status quót. Odáig semmiképpen sem mennénk el, hogy kijelentjük, az ötlet mindenképpen bukásra van ítélve, mindenesetre egészséges szkepticizmussal állunk a dologhoz, a többit meg rátok bízzuk. Akárhogyan is lesz, idehaza mi egy darabig csak külső szemlélők leszünk, de nézzük a jó oldalát: megköszönhetjük a nyugati félteknek a bétatesztet.

Mindenki másképp csinálja

Nem sokkal a leadás előtt érkezett a hír, hogy szolgáltatóként nem csak a Google szeretne betörni a játékiparba, hanem az Apple is. Bár mindkét óriásnak megvan a maga online játékboltja, jobban is megvetnék a lábukat a piacon, de mindketten máshogyan képzelik a dolgot. Míg a keresőóriás a jelek szerint nagyban játszana, az Apple saját ökoszisztémáját újítja meg, hiszen a mobilos játékok piacát a free-to-play uralja, holott a háttérben a fizetős játékok között nem egyszer igazi kiválóságok húzódnak meg. Őket segítené az Apple Arcade előfizetős szolgáltatása, amin keresztül egyetlen előfizetéssel mindegyiket elérhetjük majd az iOS, Mac és AppleTV platformokon. A fejlesztőknek ez a felállás elméletben kedvezne, de egyelőre (akár a Stadia esetében) még sok a megválaszolatlan kérdés.



KOCKA DOBOZBAN A KOCKA TELEFON, AMIT KOCKÁK KÉSZÍTETTEK KOCKÁKNAK

RAZER™ PHONE 2

[ÍRTA DREAMER] Van egy fogalom a marketingben, amit brandingnek hívnak. Ez alatt azt a folyamatot értjük, amikor egy cég önálló és sajátos imázst igyekszik teremteni magának, hogy speciális jellemzőinek hála könnyen elkülöníthető legyen a konkurenciától. Ennek a tevékenységnek szolgál ékes példájaként a Razer.

Ha belegondoltok, elég csak meghallanotok a nevet, és azonnal bevillan egy kép a fejetekbe. Fekete-zöld színek, kígyós logó, RGB-csíkok és minden egyéb más, amit szokványosan „gamernek" nevezünk. Ennek nyomán senki sem fog meglepődni, ha meghallja, hogy a Razer saját telefonja nem a hagyományos zászlóshajó mobilok útját járja, mivel a cég egy kifejezetten játékosoknak készített eszközzel rukkolt elő.

KÉT LÉPÉS ELŐRE, EGY HÁTRA

Tesztünkhöz a Razer telefonjának második iterációját kaptuk, mivel az eredetileg kiadott Razer Phone nem került a kezeink közé, és így írni sem tudtunk róla korábban, ezért összehasonlítás címszóval érdemes azzal is közelebbről megismerkedni.

Az első Razer telefon nem kevés hibával került a boltokba, amiket a Phone 2 piacra dobásával igyekeztek kijavítani, ám kevés sikerrel vették az akadályt.

A Phone 2 megtartotta elődje szögletes kialakítását, viszont a széleit lecsiszolták, hogy az ember kezébe ne vájja bele magát annyira játék közben. Üvegborítást is kapott (Gorilla Glass 5), és ezzel egyidejűleg pedig elérhetővé vált a vezeték nélküli töltés.

A trendekhez való felzárkózás és a megnövelt biztonság érdekében a Phone 2-t víz- és porállóvá tették. A mobil hátlapján lévő logó RGB-világítással üzemel, ami Chroma támogatást is kapott, így annak segítségével testre szabhatjuk a fényeket. Az elülső és hátsó kamerák limitáltságára is pontot tettek, vagyis most már a szelfi-kamerával 60 fps-ben rögzíthetünk felvételeket, illetve átszabták az applikációt, így többek között panorámaképeket is készíthetünk, szemben a régi modellel, ahol ezek a funkciók nem elérhetőek. És végezetül technikailag is újítottak, mivel a borítás alatt a chipszettek csúcsmodellje, a Snapdragon 845-ös dorombol.

A fent felsoroltakon felül nincs semmi új a nap alatt. A képernyő ugyanúgy villámgyors, 120 Hz-es és QHD (1440p) felbontású, az LCD kijelző pedig HDR támogatást kapott, azonban utóbbit aligha fogjuk kiélvezni, köszönhetően a készülék gyatra fényerejének. A Razer Phone 2, akárcsak korábban a Phone 1, ugyanolyan gyengén muzsikál, ha a világításról van szó: napfényben, az utcán sétálva garantáltan nem fogjuk rendesen látni a képernyőt, valamint részben emiatt a színek is fakóbbak, mintha nem is egy HDR telefont használnánk.

A 64 GB-OS BELSŐ TÁRHELY HASZNOS VOLNA A JÁTÉKOKHOZ, DE A RENDSZER ÉS AZ AHHOZ JÁRÓ APPLIKÁCIÓK SEREGE FELEMÉSZTI A NAGYJÁT.

Emellett a munkafelület is kisebb a megszokottnál. Az elavult 16:9-es képarányt a Razer döntésének (kis képernyőn így kényelmesebben lehet shooterekkel játszani – legalábbis állítólag) és a mobil alján és tetején helyet foglaló hangszóróknak tudhatjuk be. Utóbbiak viszont a Dolby Atmossal kérdés nélkül a legjobb zenehallgatási és filmnézési élményt adják, amit telefon nyújthat.

ELFUT MAJD RAJTA A DIABLO IMMORTAL?

De kit érdekel mindez, ha jól futnak rajta a legújabb és leglátványosabb játékok, nemde? Nos, valóban, ebben a tekintetben a Phone 2 az erősebbik oldalát mutatja, mivel az átlagos telefonokhoz képest lassabban melegszik, így tovább képes gördülékenyen futtatni megterhelő applikációkat.

Sok játék esetében viszont így is alul marad az ASUS ROG Phone-nal szemben, ami majd' minden tekintetben felülmúlja a Razer mobilját (elég csak a kijelző adatait, a belső tárhelyet vagy a kiegészítőket számba venni). Ennek fejében mérlegeljétek, hogy szeretnétek-e kiadni 270 ezer forintot egy olyan telefonra, amivel azért lépten-nyomon kompromisszumokat kell kötnötök.

SZIVÁRVÁNY NÉLKÜL MIT ÉREK ÉN?

Ahogy azt már említettük, a Razer Phone 2 megkapta a flagship telefonok között standarddá vált üvegborítást, aminek hála elérhetővé vált a vezeték nélküli töltés. Több se kellett a Razernek, és a mérnökök máris előrukkoltak egy saját töltőállvánnyal, aminek alján az RGB-csík Chroma-támogatást is kapott. A telefon C típusú USB bemenete mellett (és hogy vízállóvá tegyék) jacknek nem maradt hely. Cserébe használhatjuk a dobozban található adaptert, vagy vásárolhatunk magunknak egy Hammerhead fülest. A vezetékes változat klasszikus vagy USB C bemenettel érkezik, míg a vezetéknélküli Bluetoothszal kapcsolódik a telefonunkhoz. Az egyébként kiváló hangzású Hammerhead sem maradt világítás nélkül, a fejhallgató mágneses fejébe rejtett logók zöld fényt árasztanak.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

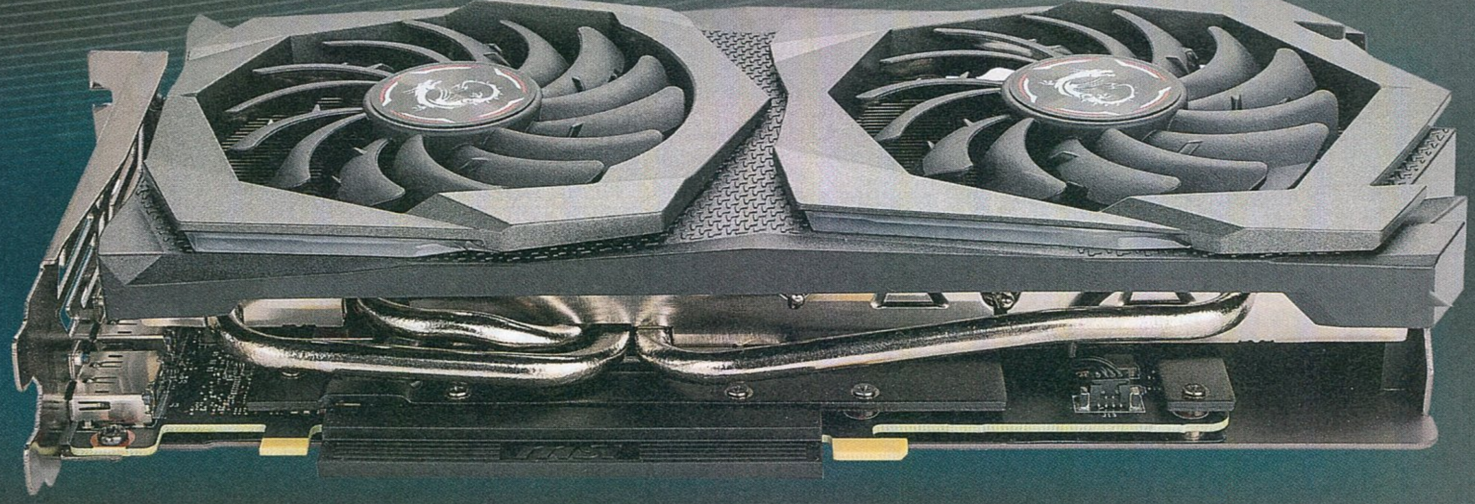
CHIP

msi GTX 1660 TI

PONT AZ, AMIRE VÁRTUNK

[ÍRTA BOBAN]

A TURING ARCHITEKTÚRA NEMCSAK A SUGÁRKÖVETÉSSEL HÓDÍT, DE A TENSOR MAGOK NÉLKÜL IS HOZZA AZT AZ ELŐRELÉPÉST, AMIRE VÁRTUNK. ENNEK TÖKÉLETES MINTAPÉLDÁNYA A GTX 1660 TI, MELYBŐL NÁLUNK AZ MSI LOGÓJÁVAL DÍSZÍTETT DARAB JÁRT.



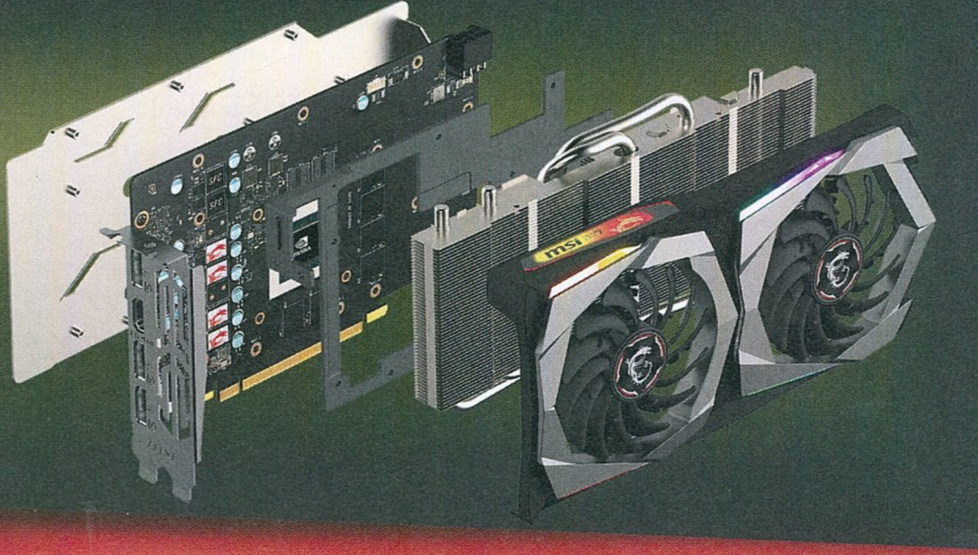
Az Nvidia nagyot ígért, de már fél év eltelt, és még mindig csak három játék (Battlefield 5, Metro Exodus, Shadow of the Tomb Raider) használja ki a Tensor magokat – legyen akármilyen jó is az RTX-sorozat, ez a tény sokakat elrettentett, vagy legalább visszatartott a vásárlástól. Az átmeneti felhők közt járás után úgy tűnik, hogy ezt felismerték a zöldek is, úgyhogy jóval földhözragadtabb megközelítés mentén egyből kettő új versenyzőt is kaptunk, a GTX 1660 és GTX 1660 Ti kártyákat. A páros második, erősebb tagja járt nálunk az MSI jóvoltából, őt vesszük most górcső alá, és hasonlítjuk össze a vele nagyjából egy súlycsoportban versenyzőkkel.

MINDEN CSAK VISZONYÍTÁS KÉRDÉSE

A GTX 1660 Ti az RTX-jelű társaihoz hasonlóan a Turing architektúrára építkezik, annak Tensor magok nélküli, mondjuk úgy, hogy „megmetszett” változata, melynek éleit tökéletesre csiszolták. Divatos kifejezéssel élve az Nvidia áramvonalasította az architektúrát, és most már azoknak is kínál választási lehetőséget, akiknek számít a pénztárcájuk egészsége. Bár kifejezetten olcsónak még mindig nem nevezhető a GTX 1660 Ti, hiszen a 2016-os 1060 Ti-hoz képest magasabb ajánlott fogyasztói áron mutatkozik be (279 dollár, szemben a 249 dollárral), persze kiviteltől függően van szórás. Viszont cserébe a pénzünkért hozza az elvárható szintet, és sokak szemében ez lesz az a kártya, aminek az RTX 2060-nak kellett volna lennie.

A GTX 1660 TI PONTOSAN AZ A KÁRTYA, AMIT VÁRTUNK, NEM TÖBB ÉS NEM IS KEVESEBB, AZ MÁS KÉRDÉS, HOGY SUGÁRKÖVETÉS TERÉN VAN HOVA FEJLŐDNI.

Vegyük középvonalnak vagy inkább kiindulási pontnak a korábbi Pascal architektúrára építkező GTX 1070-et. Ha ehhez viszonyítjuk a mostani versenyzőnket, a GTX 1660 Ti-t és a korábbi beszállót, az RTX 2060-at is, akkor ár-érték arányban egyértelmű lesz a választás, ahogy ez a későbbi tesztekből is egyértelműen látszik majd. De még előtte egy mondatban rendezzük le az egymáshoz való viszonyulásukat: a GTX 1660 Ti tulajdonképpen egy olcsóbb GTX 1070, míg az RTX 2060 egy GTX 1070, némi extrával, közel azonos áron. És bár ez utóbbi papíron még mindig jól hangzik, az RTX 2060 képességeit kihasználó játékokat egy kezünkön meg tudjuk számolni, és ami akad, az FHD felbontás fölött már nem élvezhető, ha bekapcsoljuk a sugárkövetést. Vagyis éppen a fő vonzereje vész el az RTX-sorozat legkisebb tagjának, és ami még maradt, azt az új beszálló egy az egyben el is viszi.



ELSŐ RÁNÉZÉSRE

Az Nvidia a GTX 1660 és 1660 Ti variánsokból nem készít „házi” mintapéldányokat, úgyhogy hiába is keresnénk a piacon a Founders Edition kártyákat, helyette a gyártók számos variánst kínálnak különféle hűtési konfigurációkban és gyári túlhajtással. Nálunk az MSI GeForce GTX 1660 Ti Gaming X járt, melyből persze nem maradhat el az RGB ledparádé, bár ez itt még viszonylag visszafogottnak nevezhető, csupán az MSI logó és a ventilátorok kaptak árnyalatot váltogató világítást. Az MSI Gaming vonalától már megszokott dizájnt kapjuk, nem unalmas, de nem is túl agresszív vonalvezetéssel. A hűtés tekintetében a gyártó TwinFrozr kétventilátoros konfigurációjára számíthatunk, alumínium hátlappal kiegészítve.

Kimenetek terén nincs eleresztve a kártya, na, nem darabszámra, inkább a variációra lehet panasz, ha ne adj' isten még DVI csatolóval rendelkező monitorunk lenne, itt ugyanis 3 DisplayPort és 1 HDMI kimenetet kapunk. Az energiaellátásról egy darab 8 pines csatlakozó gondoskodik, melyen mindössze 130 W áramfelvételre lesz igénye a kártyának, ami a teljesítményét figyelembe véve igen meggyőző. Ebben oroszlánrészt a 12 nm csíkszélességű Turing architektúrának van szerepe, emellé egyébként a Micron által gyártott, összesen 6 GB kapacitású GDDR6 memóriamodul társul, mely 192 bites sávszélességen 288 GBps adatátvitelre képes.

SUFNITUNING

Órajelek tekintetében 1500 MHz alap és 1875 MHz boost GPU órajellel és 1500 MHz memória frekvenciával számolhatunk, de ha nem elégednénk meg a gyári tuninggal, az MSI továbbra is kiváló Afterburner szoftverével megpróbálhatunk még további lóerőket kicsiholni a kártyából. Bár sokra nem számítottunk az eleve emelt frekvenciák miatt, kellemesen csalódtunk. És bár egyetlen mintából messzemenő következtetéseket levonni nem mernénk, de ha más nem is, akkor úgy látszik, most bejött a szilíciumlottó. A nálunk járt MSI GeForce GTX 1660 Ti Gaming X-nél ugyanis még 150 MHz-et kényelmesen rá tudtunk kényszeríteni a boost órajelre, és további 200 MHz-et a memóriáéra. Mindezt úgy, hogy még stabil maradt a kártya, és a hűtési rendszer is simán megbirkózott a feladattal, végig laza 68 C°-on tartotta a GPU hőmérsékletét. Ezzel a gyakorlatban (címtől függően) mintegy 10% teljesítménynövekedést sikerült elérnünk, ami nagyon jó eredménynek számít.

Ahogy az az előbb elmondottakból kitűnik, a hűtés teljesítményére nem lesz gondunk, a hangjára a finnyásabbak már inkább panaszkodhatnak, mert ugyan nem kifejezetten hangos a TwinFrozr rendszer, 100%-on járatva csendesnek sem mondanánk. De hogy igazságosak legyünk, gyorsan hozzátennénk, hogy a ventilátor még a stresszteszt alatt sem pörgött fel maximumra, úgy, hogy a már említett 68 C°-os hőmérsékletet stabilan tartotta. Egy szó, mint száz, a TwinFrozr továbbra is ötösre vizsgázik.

TESZTRE FEL

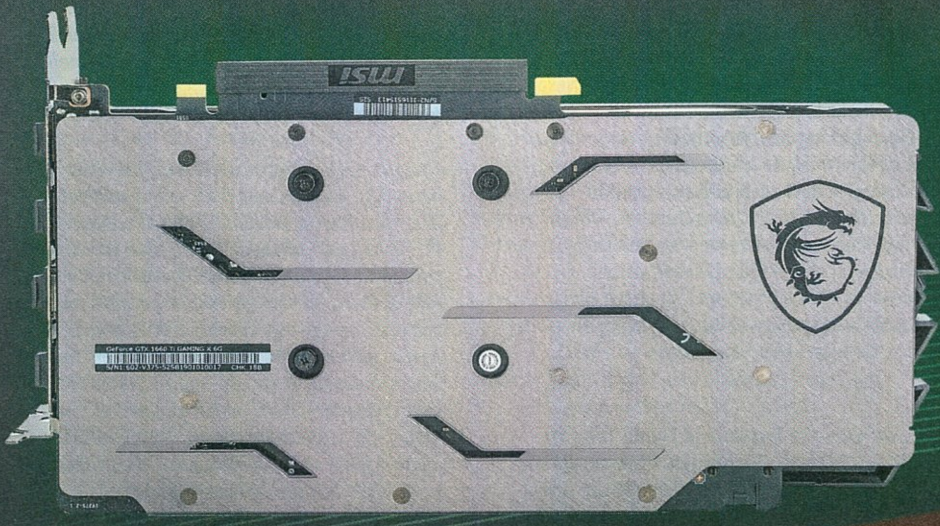
A tesztelésre a már megszokott i7-8700K processzor és összesen 16 GB, 2666 MHz órajelű Kingston memória kombinációja szolgált, a tesztben résztvevő programokat SSD-ről futtatva. Első körben a szintetikus tesztekkel végeztünk, a Unigine Superposition, illetve a 3DMark Fire Strike Ultra és Time Spy Extreme szolgáltak. Többszöri lefuttatás után a medián eredményeket tüntettük fel vonatkozó táblázatunkban. A valós, modern játékokban mérhető eredményeket tapasztalataink szerint a Unigine hozza, a Fire Strike a 4K viszonyítási pontunkként szolgál, míg a Time Spy egy másodlagos perspektívát ad az összképhez.

A várakozásoknak megfelelően a GTX 1660 Ti körbelőtte a GTX 1070-et, már ami a pontszámokat illeti, és erősen közelít az RTX 2060-hoz. Ami eltérés mutatkozik, azt nagyobb részt a nyers tranzisztorszámbeli különbség, kisebb részt pedig talán az architektúra rovására írhatjuk. Érdekes módon 4K felbontás mellett a GTX 1070 jobban teljesít, mint a GTX 1660 Ti (Fire Strike Ultra); ez az előny azonban elvész a FHD felbontásra (Time Spy Extreme); és jobbára kiegyenlítődik a Unigine Superposition benchmarkjában.

A gyakorlati tesztünkhöz a Far Cry 5, Rise of the Tomb Raider és az Apex Legends szolgált számokkal, sorban FHD, 2K és 4K felbontáson, és ha a vonatkozó táblázatra pillantotok, egyből látszik, hogy a szintetikus tesztek pontszámait miért csak viszonyítási pontként alkalmazzuk. Egy mondatban összefoglalva: a GTX 1660 Ti és a GTX 1070 közé egyenlőségjelet is tehetnénk, és ehhez még nem vettük hozzá az emelt órajeleken elért eredményeinket. Persze modellenként és gyártónként eltérések lehetnek, de azt már kellő magabiztossággal ki merjük jelenteni: erre a kártyára megérte várni.

LEADÁS ELŐTT ESETT BE

Bár a lapzártáig még volt bőven idő, nem sokkal a cikk leadása előtt érkezett a hír, hogy az Nvidia áprilisi drivereivel elhozza a sugárkövetést a nem-RTX kártyákra is. Sajnos itt és most nem tudunk összehasonlítási alappal szolgálni, hiszen egyrészt a driver amúgy is csak lapzárta után érkezik, plusz az MSI kártyáját nem tarthattuk meg, és áprilisig már bőven úton volt hazafelé. De talán nem vesztünk vele sokat, mert az eddigi tapasztalatainkra alapozva előzetes várakozásaink nem túl magasak az ötlettel kapcsolatban. Figyelembe véve, hogy az RTX 2060 épphogy elfogadható eredményeket produkált FHD felbontáson úgy, hogy specializált alegységei is vannak, ezek híján a GTX 10xx- és 16xx-sorozatok nyers számítókapacitása aligha lesz elegendő a meggyőző sugárkövetés demonstrálására.



	3DMark Fire Strike (pont)	3DMark Time Spy (pont)	Unigine Superposition (pont)	Far Cry 5 (fps; FHD/2K/4K)	Rise of the Tomb Raider (fps; FHD/2K/4K)	Apex Legends (fps; FHD/2K/4K)
Gigabyte GTX 1070 OC	4890	6950	3820	92/61/33	98/67/35	119/78/38
Nvidia RTX 2060	4500	8060	4790	100/72/37	110/75/35	125/98/47
MSI GTX 1660 Ti Gaming X	3350	7800	4440	94/67/38	95/65/36	121/91/44

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és drag

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Oké, tudjuk, az Epic Games Store még mindig nagyon mozgat benneteket, ezúttal azonban kicsit más vizekre evezünk, a játékon belüli erőszak, mint örök téma, ugyanis újból felütötte a fejét. Először a Rape Day névre hallgató, egészen baráti, a nők megerőszakolásáról szóló játék verte ki sokaknál a biztosítékot, amit végül a Valve sem engedett ki a Steamre – annak ellenére, hogy korábban kijelentették: tartalom alapján nem fogják szűrni a játékokat. De sokan nem értettek egyet a Days Gone megoldásával sem, a Sony hónap végén megjelenő exkluzívjában ugyanis gyerekzombikat is gyilkolhatunk majd, ami eddig tabutémának számított a hasonló játékokban.
Nézzük, mit gondoltok minderről ti! – drag
Én például azt, hogy a Valve még mindig nem mondott semmit, egyszerűen csak azt, hogy nem forgalmazza a játékot. Ez technikailag nagyon nem egyenlő a cenzúrával. – AW

Mielőtt mélyebben belemennénk, érdemes két lépést tenni hátra, ahogyan ezt alábbi olvasónk is tette. – drag

Szívesen játszottam volna vele, de nagyon sok beteg ember van a világon, és ha valaki elkezdi ott kiélni magát gyerekként, az nem biztos, hogy olyan jó hatással lesz rá a későbbiekben. Jó döntést hozott a Steam.

ÁKOS

Ezt a rövidke véleményt igazából bármelyik Levrovba szívesen beemeltem volna, amolyan felütésként, hiszen Ákos példája is remekül szemlélteti azt, hogy nem csak akkor lehet egyetérteni a Valve döntésével, ha amúgy magát a játékot alapból elutasítja az ember. – drag

Ez egy nagyon érdekes téma. **(Köszi! Mivel szépek és szerények vagyunk – a szerepek szétosztását kettőnk között rátok bízzuk –, ezért ezt dicséretnek vesszük! :) – drag)** Mennyivel rosszabb egy nő megerőszakolása, mint látványos agyszétrobbanások közepette halomra gyilkolni mindenféle formájú, színű, rasszú embereket? ***(Technikailag nem lehet párhuzamot vonni. A háború más, és a közkedvelt GTA-analógia sem áll meg. – AW) (Morális szempontból azért az sem teljesen tiszta. Hozzáteszem. – Böjti)*** Persze saját magamon is érzem ennek kettősségét, mert shooter programokkal szívesen játszok, de egy megerőszakolós programot én biztos kihagynék. Szóval erről nagyon sokat lehetne beszélni, hogy miért is más a kettő megítélése.

TIBOR

...és akkor az Assassin's Creed *(és Far Cry – AW)* aranyos macijairól, nyuszijairól és őzikéiről még nem is beszéltünk. :(De a viccet félretéve, valóban az egyik legérdekesebb vetülete ennek a témának, hogy hol húzódik a határ, hiszen két olyan – a való életben egyaránt súlyosan büntetett – cselekedetről van szó, melyek közül az egyik teljesen mindennapos a játékokban, a másik ellenben sokak számára elfogadhatatlan. *(Reméljük, mindenki számára az, aki nem szorul mentálhigiénés ellátásra. – AW)* Az egész vélhetően a társadalmi elfogadottságból eredeztethető, hiszen a fegyverek, a lövöldözés – és így közvetlen a gyilkolás – igazából már egy egyszerű játékpisztolynál vagy LEGO-készletnél is megjelenik. Megerőszakolósat ellenben szerencsére nem nagyon játszanak a gyerekek a homokozóban. – drag

Arról nem beszélve, hogy a háborúk, a krízishelyzetek és katasztrófák a realitáshoz tartoznak. Szükségképpen döntéseket kell hozni, illetve reagálni kell a helyzetekre, amik jobbára morálfilozófiai problémákat vetnek fel és garantáltan nem lesznek egyszerűek. De a Rape Dayt nem lehet összehasonlítani, mondjuk, a háborús játékokkal (a GTA-ban meg pont nem kötelező kegyetlenkedni). Ennek az a nagyon prózai oka, hogy a háborúnak és a hadviselésnek normái vannak (1899-es és 1907-es hágai egyezmények, 1949-es genfi egyezmények etc., amelyek a nemzetközi humanitárius jogot alkotják), az erőszakos közösülés pedig a nemzetközi jog szerint háborús körülmények között emberiesség elleni bűncselekménynek minősül, egyébként meg a nem konszenzuson alapuló szexuális aktus mindenhol a büntető törvénykönyv hatálya alá tartozik. Nem mellesleg már ie. 1750 körül is bűncselekménynek számított (Hammurapi törvényei). – AW

Én azért azt is hozzátenném, hogy másokat parancsra megölni sem jobb, mint valakivel az akarata ellenére szexuális aktust kezdeményezni. Pláne, hogy az „ellenség" esélyesen szintén parancsot teljesít, rosszabb esetben pedig főbe is lövik, ha nem így tesz. A parancs meg sok esetben egy-egy vezetői érdek, anyagi haszon és hatalombővítés miatt születik. Szóval nem mondanám, hogy egy-egy kirakatba tett egyezmény bármiféle módon elfogadhatóbbá tenné a tömegek mészárlását. Természetesen én is imádom az akciójátékokat. De a gyilkosság mindenféle módjától elhatárolódóm, és képmutatónak/károsnak gondolom azt, hogy a nemi erőszak mellett ez a téma el van bagatelizálva, miközben gyerekek nőnek fel rajta. – Böjti

A HÓNAP LEVELE

(Szerintem is. – AW)

TISZTELT PC GURU SZERKESZTŐSÉG!

Érdekes témák ezek, amik felütötték fejüket a napokban **(Szerénységünk még mindig kitart! – drag)**, bár szerény véleményem szerintem nem annyira komplikáltak és sokrétűek. ***(Egyetértek. – AW)*** A videojátékokat rendszeresen érik támadások, hogy agresszívvá teszik az embert. ***(Nem, a laggolás és a rossz hitbox tesz azzá. – AW)*** Ha csak a GTA sorozatra gondolunk, nem egy pert szerettek volna a Rockstar Games nyakába varrni az elmúlt években, amiért állítólagosan az ő játékuk miatt ment ki valaki az utcára és kezdett mészárlásba. **(Ki emlékszik még Jack Thompson ámokfutására? Szerencsére megfosztották az ügyvédségtől... – drag)** Ez az indok annyira megtetszett a gyilkosoknak, hogy ezután már ők maguk takaróztak ezzel. Természetesen nem nehéz rájönni, hogy aki egy videojáték hatására képes ilyen cselekedetre, ott nem a videojátékkal van a probléma. ***(Ha könyvben olvasta volna, akkor könyveket égetnének?! – AW) (Csak egy kérdés. Bár tudom, hogy sokkal komplikáltabb a téma, de ízlelgessük: ha valaki egy videojáték hatására erőszakoskodik egy nővel, akkor a videojátékkal van a probléma? – Böjti)***

Arról nem is beszélve, hogy ha már a GTA-nál maradunk, nincsen rákényszerítve a játékos, hogy ártatlan civileket öljön. Nincsen ilyen küldetés, 100%-ra végig lehet vinni a játékot anélkül, hogy egyetlen ártatlan pixelhalmaz is elhalálozzon. Természetesen sandbox jellege okán bármit meg lehet tenni benne, és nem szeretnék álszenteskedni, bizony egy hosszú fárasztó nap után én is irtottam már ki Los Santos felét. ***(Mint mindenki. – AW)*** De egy másodpercig nem jutott eszembe lemenni az utcára és reprodukálni a játékbeli ámokfutást. Ezt a példát azért hoztam fel, hogy érzékeltessem, akik ilyen nonszensz kijelentéseket tesznek, azok az életükben két percet nem játszottak videojátékkal. Hallották, hogy van ilyen, létezik, de egészen biztos a sátántól eredeztethető. És nagy valószínűséggel a Days Gone kapcsán is ezek a hangok erősödtek fel. **(Én kifejezetten büszke vagyok arra, hogy gyerekdémonokat gyilkoltam a Silent Hillben. Gondoljatok csak bele, mennyi szenvedéstől kíméltem meg őket! Várjatok, kopogtak... – drag)** Nagy valószínűséggel azok adtak hangot nemtetszésüknek, akik soha az életben nem fognak játszani a Days Gone-nal. Ennek értelmében pedig le is lehetne zárni a témát. De mégis érdemes azon elgondolkodni, hogy miként alakult ki ez a borzasztó hiperérzékenység, és hova tart ez az iszonyatosan politikailag korrekt propaganda. Illetve, hogy a filmmel, sorozattal szemben miért megengedőbbek.

Hiszen elég csak a Walking Deadre gondolni, ott is megtörtént, hogy nem minden élőhalott érte meg a felnőttkort. És biztos van még rengeteg példa. Várom azt az időt, amikor videojátékokban csak simogatni szabad a másikat és szépen beszélni vele. De akkor meg jön a #metoo. Sehogy sem jó. Mindenesetre úgy gondolom, hogy van helye a gyerekzombiknak ebben a világban, nem kell belelátni több mindent, mint ami. Egy narratív eszköz, ami segít atmoszférát teremteni. **(...huh, sikerült kidumálni magam. Na, szóval, a simogatós verzió ugye attól még maradna? Tudjátok, a nyuszik meg az őzikék! – drag)**

A másik témával szemben már nem lehet ilyen elnézőnek lenni. Nem vagyok prűd, én azt mondom, hogy el lehet mesélni egy jó történetet akármilyen erőszakos, ha az erőszak csak eszköz és nem cél. Viszont ha egy játéknak az a címe, hogy Rape Day, ott még csak feltételezni is felesleges, hogy itt egy történetet szerettek volna elmesélni. Szerintem a Steam nem hibás abban, hogy nem engedi, hogy megjelenjen ez a játék a felületén. A Steam abban hibás, hogy kijelentette, hogy ő márpedig semmit nem fog bannolni csak a játék témája miatt. ***(És mondtak olyat, hogy kifejezetten a téma miatt? Nem. Csak elég nyilvánvaló. – AW)*** Mert akkor ennyi erővel megjelenhetne állatkínzós játék is, ahol az a cél, hogy minél jobban megkínozd a szerencsétlen jószágot. **(Na, jó, én itt kiszálltam, nem bírom! – drag)** ***(Én az egyik játékban sütöttem bacont. Az már gáz? – AW)*** Nem hiszem, hogy egy ilyet szívesen látnának a fejesek a Steam felületén. Nem szabad felelőtlenül nyilatkozni. De ha valakinél még mindig nem tiszta, hogy merre billenjen a mérleg nyelve, az nézze meg a Szerb filmet, és döntse el, hogy meg kell húzni a határt, vagy a művészet érdekében bármit képernyőre lehet tenni? Én azt mondom, van az a pont, amit már nem szabad túllépni.

NORBERT

Alice, légyszi válaszolj, nekem muszáj végignéznem ezt az őzikés videót! – drag
Donatien Alphonse François de Sade márki? Guillaume Apollinaire? Pier Paolo Pasolini? De az Amerikai pszichót azért tényleg mindenki ismeri (Bret Easton Ellis)? Túllépték? Kanonizált, a világirodalom és a filmművészet által magasan elismert szerzők és alkotók? – AW

Arról nem is beszélve, hogy azt tudtátok, hogy a nyolcvanas években már létezett egy Chiller című videojáték, aminél az volt a cél, hogy kínozd és csonkold az embereket? Csak megjegyzem. Fejlődtünk azóta felelősség és képmutatás terén? Csak kérdezem. – Böjti

A Rape Day-ről annyi a véleményem, hogy ha meg is jelent volna, kerülném, mint a leprát. Szerintem vannak dolgok, amik tabuk. És ez nyakig merül benne. Nem hiszem, hogy ebből játékot kellene csinálni, de hát kinek mi... A gyerekzombik meg... Ha „realisztikusak" akarunk lenni, akkor egy ilyen világban nem csak a 20-30 közötti nők és férfiak alakulnának át, hanem az újszülöttől egészen a 99 évesekig bárki. ***(Így van. Bár realisztikus elemeket számon kérni egy abszolút fiktív szcenárió esetén nem feltétlenül szükséges, de itt alapvetően jogos. – AW)*** Az, hogy ezt valaki be merte vállalni (nem tudom, hogy a többiek miért nem), szerintem király. Végre valaki úgy akarja megalkotni ezt a világot, ahogy az tényleg előfordulhatna. Ez ellen nincs kifogásom. **(Egy 10-es skálán mennyire morbid az a mondat, hogy beáldozzuk a gyerekeket a hitelesség oltárán? :) – drag)** ***(Miért lenne morbid? Az, hogy valaki nem nagykorú, nem zárja ki, hogy bűncselekményt kövessen el, erőszakos viselkedést mutasson, esetleg a gonoszt testesítse meg egy alkotásban. A Rape Day tényleg más, de ez hipokrita hozzáállás. A Lucius kapcsán miért nem volt felháborodás? De számtalan filmet is citálhatnánk: A kukorica gyermekei, Ómen, Silent Hill, Eden Lake, Az árva... – AW)***

Megjegyzés: más játékokban, ami mondjuk részben vagy teljesen open-world és a civil lakosság is szabadon „vadászható" (pl. GTA) érthető, ha nincsenek gyerekek, hiszen a gyerekgyilkosság játékban megjelenített képe szintén egy erős tabu.

TIBOR

Érdekes egyébként, mert ezek szerint az erőszak vs. gyilkosság ellentéthez hasonlóan itt is van egy (nem negatív értelemben vett) kettős mérce. Könnyen lehet, hogy az okok hasonlóak – de kíváncsi lennék, hogy mondjuk, tíz év múlva hogy állnánk ehhez, hiszen a játékipar is folyamatosan „komolyodik". – drag

A videojátékok, filmek, zenék semmilyen befolyással sincsenek egy ember viselkedésére. ***(Azért előfordul, de marginális. – AW)*** Nem attól lesz valaki rapist, mert egy játékban azt csinálta. Ilyen alapon én már rég sorozatgyilkos lennék a Wolfenstein és a Doom után. :D ***(Én olvastam de Sade teljes életművét, és mégis szabadlábon vagyok. – AW)*** Elképesztő így is, mekkora cenzúra van az egész interneten. Már az emojik között is kicserélték a pisztolyt vízipisztolyra. :D Hatalmas szabadság van.

MÁRTON

Na, végre egy sorozatgyilkos, tudtam, hogy lebuktatunk valakit! – drag

Engem az borít ki, hogy negatív érzelmeket ábrázoló emojik alig vannak. De miért??? – AW

A cenzúra felvetésre egyébként jött egy közvetlen reakció is, ami elég jól rávilágít arra, hogy nemcsak morális, hanem gazdasági oldalról is lehet közelíteni a témát. – drag

A cenzúráról... Egyrészt az, hogy egy forgalmazó nem árusít egy terméket, még nem cenzúra. ***(Pont ezt mondtam, köszönöm a megerősítést. – AW)*** Ha felhívnák valamennyi forgalmazót arra, hogy ne árusítsák, akkor is mindössze BOJKOTT volna. A játékot nem tiltották be országosan vagy nemzetközileg. Egy kiadó mérlegelte, hogy a felhasználói (a piac) milyen igényekkel rendelkeznek, és arra jutott, hogy ennek a játéknak a forgalmazása (azaz támogatása, adott esetben reklámozása) nem jó befektetés. Ez még csak nem is egy morális alapon meghozott döntés ebben a formában, pusztán gazdasági számítás. Ez a kapitalizmus következménye, semmi köze a morális cenzúrához. **(És akkor a szenzációhajhász énem most elképzelte, ahogy az Epic Games egyszer csak közbelép, és bejelentik, hogy a Rape Day EGS-exkluzív lesz! – drag)** Másrészt, a cenzúra definíció szerint az információk felügyelete, elsősorban politikai és morális alapokon. Egy játék, ahol megerőszakolhatsz másokat, vajmi kevés információt hordoz magában, pláne, hogy a karakter tisztán pszichopatológiai meggondolásból, bűntudat nélkül követi el ezeket a bűncselekményeket. Ha ezt átengedjük, akkor jön a Terrorista-képző és a házi Atombomba-gyár szimulátor is. Úgy hiszem, ezeket sem volna bölcs felkarolni és széles körben terjeszteni. **(Pedig micsoda innovatív csali lenne így nyakon csípni a potenciális terroristákat! – drag)** ***(Na, veled is jó lesz vigyázni :D Nagyon ravasz. – AW)*** Még egyszer: a játék nincs tiltás alatt; a készítőit nem börtönözték be, követték meg vagy lehetetlenítik el. A játékot a készítők számos más platformon próbálhatják átnyomni, vagy kiadhatják saját maguk vagy ingyenesen letölthetővé is tehetik, és a letöltő utána a játékkal bárminemű szabálytalanság vagy bűncselekmény elkövetése nélkül játszhat és élheti ki szadisztikus, pszichopata vágyait, hogy másokat irányítson, kihasználjon és kínozzon. **(Kedves egészségére! – drag)** Szólásszabadság van, de az nem azt jelenti, hogy minden sz@rt be kell fogadni az otthonunkba.

Rengeteg családos használja a Steamet, gyerekek, akik így - ha füllentettek korukat illetően - könnyen szembetalálkozhatnak ezzel a játékkal. Ugyanúgy, ahogy a Google sem dobál fel bélbetegségekről reklámokat, amíg nem kéred, ezt a játékot sem akarom a piacon látni, amíg nem szándékosan ilyenre keresek rá. Ez nem cenzúra, ez a saját kényelmem megőrzése érdekében megfogalmazott igény, ami egyezik a legtöbb emberével, EZÉRT nem engedheti meg magának egy olyan tiszteletteljes kiadó, mint a Steam, hogy kirakja.

BARNABÁS

Ámen – AW

Én őszintén szólva arra leszek kíváncsi, hogy mikor indul be az egymásra mutogatás, mondván: „ha ő megjelenhetett, akkor én miért nem?" Nyilván a Steam eleinte pont ennek elkerülése miatt nem akarta szűrni a játékokat, de hát látható, hogy ez nem feltétlenül működik. – drag

Szerintem is jól döntöttek, hogy nem jelentették meg. Mert tény, hogy az érettebb korosztály már el tudja vonatkoztatni a dolgokat, viszont a gamerek többsége még kamasz és serdülő. Ebben a korban pedig minden nagy hatással tud lenni az emberre. Főleg, ha esetleg nem is a legcivilizáltabb közegben nevelkedik. Rengetegen szívesen élnék ki a valóságban is az ilyen vágyaikat (pl. a GTA4-es eset: a thaiföldi taxigyilkosság), és nem kell, hogy megismertessék vagy épp bátorítsák az embereket ilyesmikre. És lehet, hogy így is kiadják valahogy, de a Steam miatt jóval kevesebb emberhez fog eljutni.

DÁVID

Az igény mindig piaci rést szül: én valaki helyében most tuti csinálnék egy olyan online áruházat (az most úgyis divat), ami kifejezetten az ilyen botránycímekre szakosodik! :) – drag

És most, hogy megcsináltuk ezt a szuper kétoldalas reklámot a Rape Daynek, gyorsan le is ugrunk a bankba kiváltani a fejlesztőktől kapott szép vastag csekket. ***(Kiváltani a receptet szokás, kolléga, a csekket BEváltjuk :P – AW)*** **Köszönjük, PC Guru-olvasók, rátok mindig lehet számítani! <3 Még annyi, hogy áprilisban is várjuk majd a leveleiteket, de légyszi, azután küldjétek csak őket, hogy visszajöttünk a Seychelle-szigetekről! – drag**

Én Izlandra megyek a már emlegetett kenőpénzből, ott elég jó a sávszélesség (alacsony a népsűrűség), nekem jöhetnek. – AW

ANNO 1800

„Anno történt…” kezdetű mesénk folytatódik, méghozzá ismét egy nagy ugrással az időben, hiszen már a jövőt is megjártuk, most azonban az ipari forradalom idejébe térünk vissza, ami rengeteg lehetőséget jelent.

IMPERATOR: ROME

A Paradox fejlesztőinek nem kell aggódniuk, ha a stratégiák terén szerzett tapasztalatokról van szó, a legújabb grand strategy pedig a műfaj rajongóinak kedvez, miközben minden út Rómába vezet.

MORTAL KOMBAT 11

A NetherRealm sorozata az iskolapéldája annak, hogy mindenki csak jobban jár vele, ha egy szériának van ideje változni és megújulni, aminek a kilencedik epizód volt a legnagyobb bizonyítéka. A 11. követi a sorban?

DAYS GONE

Újabb régóta várt PS-exkluzív játék, ami jó eséllyel méltó módon indítja a 2019-es szezont a platform számára. Zombiszerű lények, egy mindenben hű társként működő motor, plusz szabadon bejárható világ.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

✓ LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store | GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL VAGY VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BarCraft

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BarCraft
ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁJUS 09-ÉN

JELENIK MEG

MORTAL 11 KOMBAT™
ELÉRHETŐ 2019.04.23-TÓL
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
NINTENDO SWITCH
PC DIGITAL DOWNLOAD
PS4
XBOX ONE
NETHERREALM STUDIOS
WB GAMES
Closed Beta only on Playstation® 4 & Xbox One in March 2019. Check with your local retailers on Pre-Order availability. Internet connection required to access Downloadable Content.. MORTAL KOMBAT 11 software © 2019 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD, NETHERREALM STUDIOS LOGO, MORTAL KOMBAT, THE DRAGON LOGO, and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s19)

ROBERT DOWNEY JR.
CHRIS EVANS
MARK RUFFALO
CHRIS HEMSWORTH
SCARLETT JOHANSSON
JEREMY RENNER
DON CHEADLE
PAUL RUDD
BRIE LARSON
KAREN GILLAN
DANAI GURIRA
BRADLEY COOPER MINT MORDÁLY
ÉS JOSH BROLIN MINT THANOS
MARVEL STUDIOS
BOSSZÚÁLLÓK
VÉGJÁTÉK
A MARVEL STUDIOS BEMUTATJA "BOSSZÚÁLLÓK: VÉGJÁTÉK" ROBERT DOWNEY JR. CHRIS EVANS MARK RUFFALO CHRIS HEMSWORTH SCARLETT JOHANSSON JEREMY RENNER DON CHEADLE
PAUL RUDD BRIE LARSON KAREN GILLAN DANAI GURIRA BENEDICT WONG JON FAVREAU BRADLEY COOPER MINT MORDÁLY ÉS GWYNETH PALTROW TOVÁBBÁ JOSH BROLIN MINT THANOS SZEREPOSZTÁS SARAH HALLEY FINN, CSA
ZENEI VEZETŐ DAVE JORDAN ZENE ALAN SILVESTRI HEAD OF VISUAL DEVELOPMENT RYAN MEINERDING VIZUÁLIS EFFEKT SUPERVISOR DAN DELEEUW VIZUÁLIS EFFEKTEK ÉS ANIMÁCIÓ INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC JELMEZTERVEZŐ JUDIANNA MAKOVSKY VÁGÓ JEFFREY FORD, ACE MATTHEW SCHMIDT LÁTVÁNYTERVEZŐ CHARLES WOOD
FÉNYKÉPEZTE TRENT OPALOCH CO-PRODUCER MITCH BELL CHRISTOPHER MARKUS STEPHEN McFEELY EXECUTIVE PRODUCER JON FAVREAU JAMES GUNN STAN LEE EXECUTIVE PRODUCER VICTORIA ALONSO MICHAEL GRILLO TRINH TRAN
MARVEL HOLLYWOOD RECORDS EXECUTIVE PRODUCER LOUIS D'ESPOSITO PRODUCER KEVIN FEIGE, p.g.a. FORGATÓKÖNYV CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN McFEELY RENDEZTE ANTHONY ÉS JOE RUSSO
ÁPRILIS 25-TŐL
A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN IS
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
FILMKOCKAK
FILM KOCKAK